PIRMASIS LIETUVOJE ŽURNALAS APIE KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS

KIBERZONA

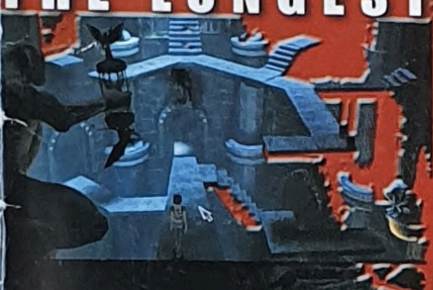
ISSN 1392-4915
9 771392 491004
2000/5
kaina 5.5 Lt
www.kiberzona.lt





EVOLVA

THE LONGEST JOURNEY



SHOGUN
Total War

E3 2000: Po parodą pasižvalgius

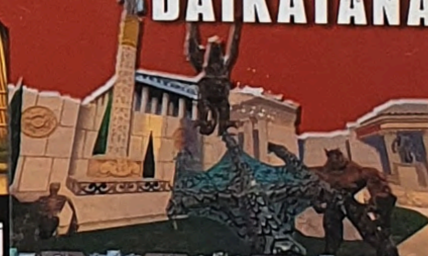
FREESPACE 2



DIRBTINIS INTELEKTAS
Kompiuteriai žaidžia šachmatais



DAIKATANA



BLACK & WHITE

Nauja pigių procesorių karta - jau šį pavasarį

TURINYS

Mums rašykite:

KIBERZONA,
Švitrigailos g. 8/14, IV a.
2600 Vilnius,
tel. (8-22) 333 294

e-mail: redakcija@kiberzona.lt

Vyr. redaktorius: Robertas Jakštas

Numerį paruošė: Algis Žukauskas, Domantas Kareckas, Ernis, BikeR, Edward, Dima LT, Demondim, Gediminas Bukauskas

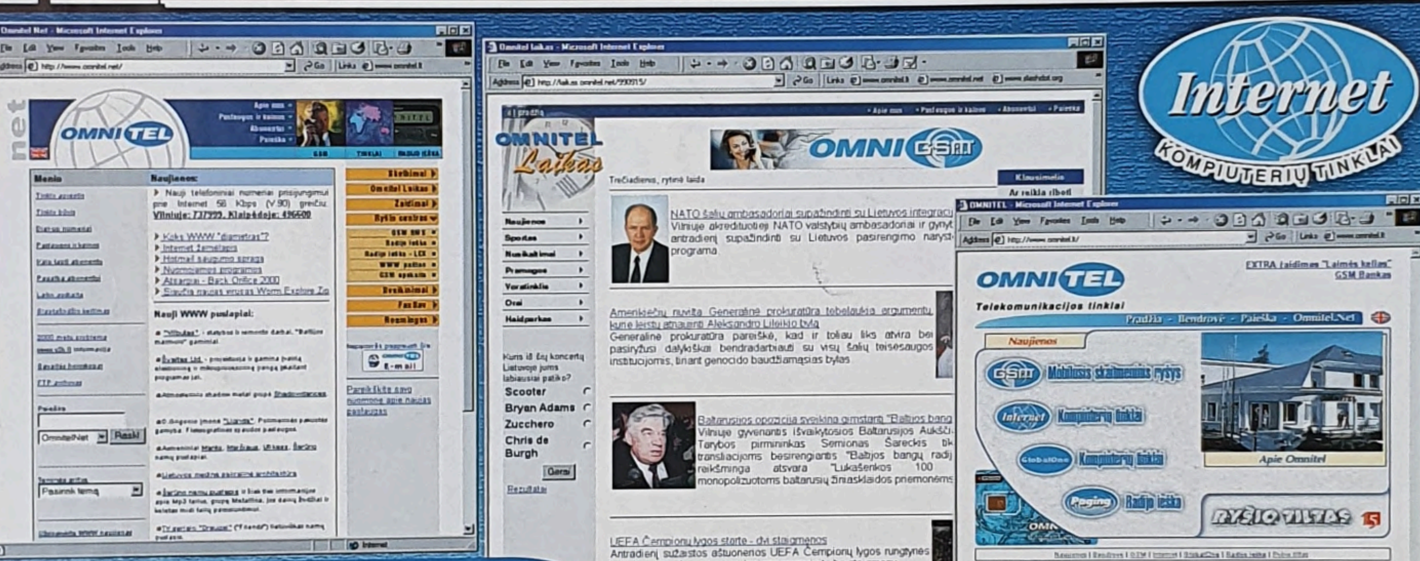
Dizainas ir maketavimas: Gabrielius Mackevičius

Leidžia firma "Pusė".
Leidėjas — Rimantas Serva
tel. (25) 44 39 44

Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

"Ogmios sistemos" komp. salone, Kalvarijų g. 125; knygyne "Litterula", Basanavičiaus g. 17;	Vilniuje
knygyne "Smaltija", Kęstučio g. 17 ir centriniame pašte; knygyne "Verslo knygos" Gedimino g. 47;	Kaune
Kompiuterių centre, Vilniaus g. 5;	Panevėžyje
UAB "Megaomas", Rūtų g. 9;	Klaipėdoje
"Žiburio" knygyne, Vilniaus g. 213,	Šiauliuose

ISSN 1392 - 4915
Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami. Už reklamos turinį redakcija neatsako.
Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
Indeksas 5189. Tiražas ~8 000 egz.
Spausdino AB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Sapnų sala", S.Moniuškos g. 21



THE LONGEST JOURNEY

"**The Longest Journey**" – žaidimas, kurį drąsiai galima pavadinti naujos kartos žaidimu.

Visada buvau įsitikinęs, kad geriausius nuotykinio žanro žaidimus kuria ir kurs **Sierra** (prisiminkit **Larry** nuotykius, kurie buvo išleisti tiek kartų, jog dabar net sunku prisiminti visas tas dalis). Bet štai, mano kompiuterio ekrane pasirodžius firmos **Funcom** logotipui, prasidėjo viena iš ilgiausių mano kompiuterinių kelionių žaidimų pasaulyje.

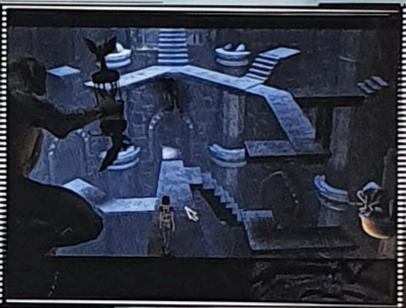
Prieš pradėdamas pasakoti viską iš eilės, norėčiau Jums pateikti porą argumentų, dėl kurių atmestumėt visas savo abejones dėl žaidimo "**The Longest Journey**":

- virš šimto penkiasdešimt vietų, kurias galima aplankyti dviejuose idealiai sukurtuose pasauliuose;
- virš septyniasdešimt personažų, sugebančių bendrauti su žaidėju;
- persipynusi dvimatės ir trimatės grafikos terpė, turinti aukštą rezoliuciją;
- 16 ir 32 bitų spalvų paletė, programinis ir techninis grafikos spartinimas;
- numato beveik visus grafinius greitintuvus, naudodamas tam Direct3D technologijas;
- realaus laiko apšvietimas ir šešėlių efektai, besikeičiantys priklausomai nuo aplinkybių;
- gyvas, judantis, animacinis žaidimo pasaulis;
- sinchronizuotas lūpų judėjimas personažų kalbos metu;
- virš keturiasdešimt žaidimo valandų;
- virš dvidešimt minučių aukštos kokybės video intarpų;

Dar nebaigėte skaityti? Dar nepalikote savo namų beprotiškai lakstydami po miestą ir ieškodami žaidimo? Na, jei ne, tai skaitykit toliau...

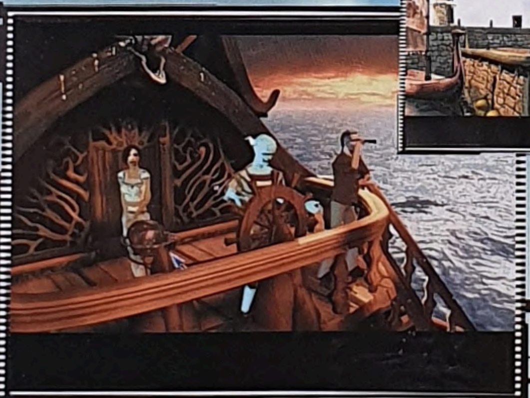
Taigi, "**The Longest Journey**", kaip jau supratot, nuotykinio žanro žaidimas, turintis nuostabų grafinį bei istorijos sumanymo variklių. Na, bet pradedant žaisti Jums reikėtų turėti bent Pentium 166 Mhz su 32 Mb atmintine bei paprastą 4 Mb vaizdo kortą. Reikalavimai tikrai nedideli ir, manau, kiekvienas sugebės nors viena akimi pažvelgti į "**The Longest Journey**" žaidimo pasaulį. O greitesnių kompiuterių, pradedant Pentium II 266 Mhz su 64 Mb atmintine bei grafikos spartintuvu, savininkams tikrasis "**The Longest Journey**" pasaulis tiesiog liete liesis iš monitoriaus ekrano.

Iš esmės, manau, visiškai nesvarbu, ar Jūs žaidžiate su grafikos spartintuvu, ar be jo. Savaime aišku, spartintuvas detaliau parodo Jūsų nuotykius, nesimato jokių kampuotų objektų, galima pasigrožėti apšvietimu bei 32 bitų spalvų palete.









Tačiau šio žaidimo galybė slypi ne nuostabioje grafikoje, pritrenksiančioje tikrai ne vieną nuotykinio žanro gerbėją, o pačiame žaidimo scenarijuje.

Nereikia net valandos žaidimo, kad suprastumėte, jog giliai įklimpote į nuotykius ir nėra jokio noro atsitraukti nuo kompiuterio, kad užsiimtumėte kuo nors kitu. Bet tai dar nėra pati "blogiausia" šio žaidimo savybė. Neduok, Dieve, pakilę nuo kompiuterio, jau nebesugebėsit atskirti realaus pasaulio nuo to, kuriame tik prieš kokias penkias minutes pabuvojote. Ir nėra čia ko šaipytis, nes rizika susirgti realybės jausmo praradimu, pažaidus šį žaidimą, yra labai ir net labai didelė.

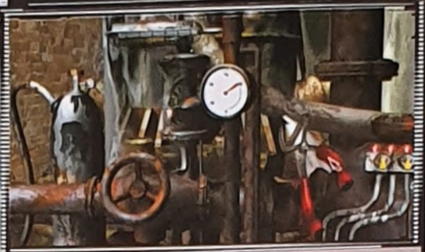
Šis realaus pasaulio painiojimas su kompiuteriniu pasauliu pasiektas tik Funcom firmos dėka. Visas pasaulis bei personažai sukurti taip, kad jie kuo labiau atitiktų realius žmones, t.y. jų gyvenimo būdą, pomėgius, kalbos manierą. Situacijos taip pat labai glaudžiai susijusios su pasauliu, kuriame mes gyvename, ir kartas nuo karto susiduriame su panašiomis problemomis, kurios taip pat analizuojamos ir sprendžiamos pačiame žaidime.

Pagrindinė herojė – aštuoniolikos metų mergina April. Nors ji gyvena šio tūkstantmečio antrame ar trečiame šimtmetyje, tačiau labai nesiskiria nuo šiuolaikinio jaunimo.

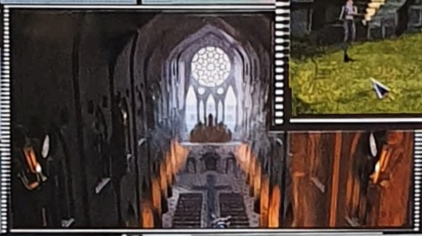
April nuomojasi kambariuką viename senam viešbutyje, lyg ir pritaikytame studentiškam gyvenimui, svarbu, kad pigiame ir palyginus tvarkingame. Nors viešbutuko šeimininkė Feona apie April kambariuką kalba kaip apie "skylę", kuri

buvo perdaryta iš tualeto kambario, tačiau pačiai April patinka jos būstas, ir ko gi daugiau reikia studentei — tik lovos, spintos bei darbinio staliuko. Be to, žaidime nepamirštos ir seksualinės mažumos. April gana gerai sutaria su Feona ir tik nekalto pokalbio metu žaidėjas tarsi netyčia sužino, jog Feona viešbutį valdo ne viena, o turi vyresnę draugę ir jos viena kitą labai dievina bei myli. Tai pateikiama labai solidžiai ir kaip pati paprasčiausia intymaus gyvenimo detalė, bet pasakysiu tik tiek, jog tai mane šokiravo, kadangi ne visuose žaidimuose išgirsi tokį atvirą prisipažinimą.

April studijuoja akademijoje, kurioje dėstomi dalykai, susiję su menu. Taip pat mūsų herojė, besiruošianti tapti dailininke,









dirba mažoje, jaukioje prancūziško stiliaus kavinukėje. Žaidimo metu gražiai ir detaliai pateikiamas April pasaulis, net nenorėdamas nejučia sužinai jos pačias slapčiausias svajones, be jokios agresijos įsiskverbi į privatų pasaulį, kuris po truputį tampa tavo. April bendravimas taip pat skiriasi priklausomai nuo to, su kuo ji bendrauja. Kaip ir tikrame gyvenime, April turi aplink ją sparną rėžiantį draugužį Zaką, kurio tiesiog negali pakęsti. Zakui iš karto prilipdoma "lovelaso" emblema, t.y. jam tik rūpi su mergina praleisti naktį lovoje ir kitą dieną, lyg nieko ir nebūtų atsitikę, pabandyti pasitraukti iš suvedžiotos merginos pasaulio, žodžiu, ieškantis meilės nuotykių be įsipareigojimų.

April savo darbo kambarį akademijoje dalinasi su drauge Emma, studijuojančia skulptūros meną. Emma — tai pats geriausias draugės - gandų nešiotojos pavyzdys. Ji save laiko aukštesne už visus ir ypač mėgsta prikišti savo nuomonę kitiems. Emma — didelė April priešingybė, priverčianti Jus prieš ją pasijusti tiesiog maža, pilka pelyte. Iš monitoriaus ekrano taip ir dvelkia Emmos brangių kvepalų kvapas, naujų ir paskutinės mados drabužių šnaresys. Deja, mūsų herojei April ši prabanga neprieinama. Jos pasaulis neparemtas materialinėmis gėrybėmis; ji labai vertina šešiolikto gimtadienio proga tėvo dovanotą auksinį žiedelį, nors ir puikiai supranta, jog tėvas paliko ją ir jos motiną, o šis žiedas buvo nupirktas tik atsitiktinumo dėka, kai tėvas išlošė gan solidžią pinigų sumą žaisdamas pokerį.

Be to, žaidime teko susidurti ir su labai šiais laikais aktualia problema - uždarbio atsiėmimu iš darbdavio. Prašydamas darbdavio, kad į tavo kreditinę kortelę pervestų uždirbtą pinigų sumą, pasijunti gan nemaloniai (na, kam gi malonu prašyti to, kas ir taip tau priklauso...). Po ilgo pokalbio ir pagrasinimo išeiti iš darbo, pinigai visgi sumokami. Nesiūlau bandyti realiame gyvenime savo darbdaviui iškelti tokio ultimatumo, nes, manau, kad tai bus paskutinis Jūsų atlyginimas.

Dabar susimąsčiau, kodėl aš Jums visa tai pasakoju. Jūs gi ir patys žaisdami apie tai sužinosite. Papasakojau apie tai todėl, kad Jums noriu parodyti, jog **Funcom** programuotojai bei žaidimo kūrėjai nepatingėjo padirbėti prie kiekvieno sutikto žaidime personažo, suteikdami kiekvienam nepakartojamas asmenybes bei charakterius.

Palyginus gražus April gyvenimas ateities mieste, pilname visokių naujausių ateities technologijų, susimaišiusių su senoviniais pastatais, taip ir tekėtų savo vaga, jei ne košmariški April sapnai.

Paslaptingi košmarai visiškai sujaukia April gyvenimą, ypač kai jie pradeda pildytis ir jauktis su April tikruoju gyvenimu, o kai April vizijas pamato ne tik ji, bet ir aplinkui kavinukėje sėdintys žmonės, ji rimtai nutaria išsiaiškinti, kas gi vyksta.

April valdymas nėra labai sudėtingas, ji gali atlikti tam tikras funkcijas, t.y. pelytės pagalba nurodoma judėjimo kryptis, taip pat įjungiamas atskiras veiksmų pasirinkimo meniu, sudarytas iš trijų, o kartais ir mažiau (priklausomai nuo situacijos) opcijų. Taigi April su papildomomis opcijomis gali paimti daiktus, atidžiau apžiūrėti vieną ar kitą objektą, pasikalbėti su kokiu nors personažu.



Visi pokalbiai su personažais jau iš anksto žaidimo kūrėjų numatyti. Jų įdėmiai reikia klausytis ar net skaityti (žaidimo nustatymo meniu galima išsirinkti dialogų garsinį ir tekstinį variantą kartu). O tai, kad dialogai su žaidimo personažais yra svarbūs, galima įsitikinti pažvelgus į tų pokalbių fiksavimo langą, kuriame galima pasiskaityti dar kartą vieną ar kitą pašnekesį, jei žaidimo metu kažko nesupratote ar tiesiog praleidote.

Pats bendravimas tarp April ir kitų personažų vyksta pasirenkant tam tikrus klausimus ar atsakymus. Iš tikrųjų žaidimą galima suskirstyti į dvi erdves. Pirmoji — informacijos rinkimas, kuris yra labai

svarbus tolesnei žaidimo eigai: čia bendraujant su personažu tikslinga užduoti kuo daugiau klausimų, nes būtent iš dialogų įmanoma sužinoti, ką Jums reikės daryti toliau. Antroji erdvė — tai daiktų rinkimas bei jų panaudojimo galimybės, t.y. Jums reikia surasti, kaip vieną ar kitą daiktą galima panaudoti ar iš kelių rastų daiktų pasigaminti Jums reikalingą prietaisėlį, labai svarbų žaidimo vystymuisi.

Be dialogų ir daiktų rinkimo yra ir loginių užduočių, kurias reikia

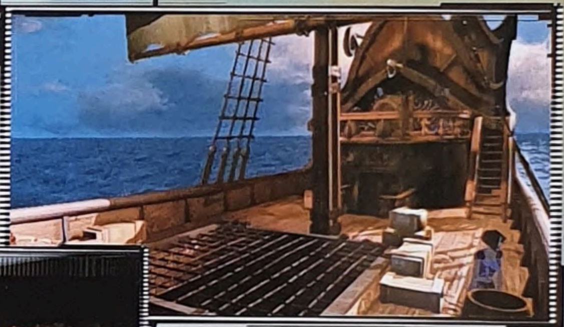




spręsti tik pasitelkus visas savo smegenų ląsteles (kai kur jų tikrai daug reikės, nes atsipalaidavimas kainuos gana brangiai, t.y. praleisite tikrai daug laiko nerasdami išeities).

Žaidimas suskirstytas į du pasaulius. Iš kur atsiras antrasis, sužinosite žaisdami patį žaidimą. Vienas pasaulis — tas, kuriame gyvena April, — Starkas, technologijų ir mokslo pasiekimų pasaulis. Kitas — Arcadia — magijos ir stebuklų pasaulis, nepasižymintis jokiais naujais techniniais pasiekimais, tačiau išsaugojęs labai gilias tradicijas magiškoje erdvėje. Arkadijos pasaulis veržiasi į Starko pasaulį grėsminga naikinančia jėga.

Tarp kitko, gamintojai labai įdomiai išsprendė pasaulių bendravimo problemą. Kai April susidurs su Arkadijos gyventojais, kurį laiką Jūs nieko negalėsite suprasti, kas Jums sakoma. Nenusiminkit ir pasikaustykite kantrybe. Bendraukite toliau. Kartokite vieną klausimą po kito, vis juos kartojant po truputį Arkadijos gyventojų kalba taps suprantama. Tokiu būdu gamintojai apdovanojo heroję suprasti, žingsnis po žingsnio išmokstant, įsisavinant, kitą kalbą.





April — mergina, kuri turi nustatyti pusiausvyros dėsnius. Ir tik su Jūsų pagalba tai bus įmanoma. Neleiskite chaosui ir netvarkai užvaldyti pasaulius, neleiskite jiems visiškai susinaikinti.

Pabaigos žodis

"**The Longest Journey**" — tai naujas madas nuotykiniam žanrui diktuojantis kompiuterinis žaidimas, liečiantis visas šiuo metu aktualias problemas — seksą, bendravimą, pasitikėjimą, draugystę, jaunatviškas problemas. Manau, kad kiekvienas žaidėjas suras į save panašų personažą, aš tik tikiuosi, jog tai nebus kino teatro darbuotojas.

Iš tikrųjų atrodo, kad žaidimas sukurtas būtent paaugliams — šešiolikos, aštuoniolikos metų jaunimui, kuris dar tik ieško savo vietos gyvenime ir galbūt į daugelį klausimų atsakymus suras būtent pažvelgęs iš arti į April gyvenimą.

Taip pat labai stebina žaidimo logiškumas. Nėra jokių nesąmonių ar nelogiškų, absurdiškų veiksmų, kurių sprendimo neįmanoma logiškai išmąstyti.

Žaidžiant susidaro įspūdis, jog sekate įvykius, vykstančius fantastiniame seriale. Šį įspūdį paaštrina tai, kad žaidimo istorija suskirstyta į epizodus, kurie išskirti vaizdo intarpais, jų pabaigoje lyg tarp kitko atsiranda titrai, pranešantys, jog dabar seks kitas žaidimo epizodas. Į žaidimo veiksmą labai lengva "įklimpti". Pradedi jaudintis, galvoti apie April gyvenimą, likimą. Tai tikrai geras laiko praleidimas.

Siūlyčiau visiems, neabejingiems nuotykiniam žanrui, įsigyti šį žaidimą. Patikėkite, tai kažkas nepaprasta, nuostabu ir siaubingai įdomu. Pasinerkite į ilgiausią savo gyvenimo kelionę!

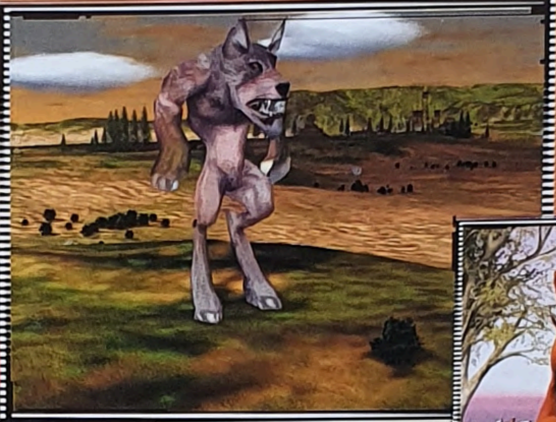
Black & White

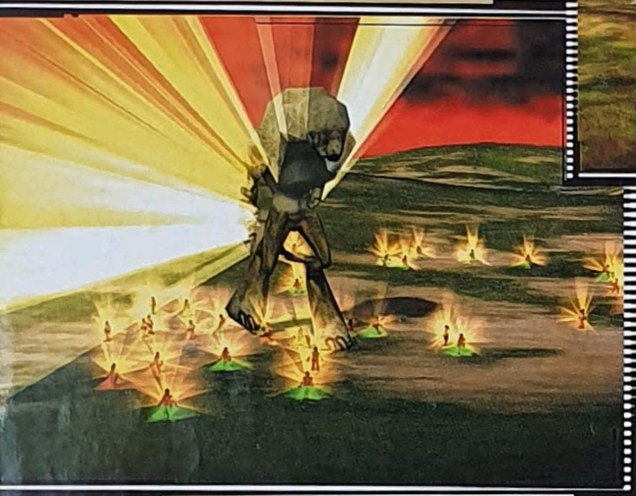
Vidinė gėrio ir blogio kova

Istorija apie burtininką, kuris pasijuto esąs dievu

Naujasis projektas

"Populous", "Magic Carpet", "Magic Carpet 2", "Dungeon Keeper" ar "Theme Park" pavadinimai pažįstami kiekvienam žaidėjui. Visus šiuos žaidimus vienija viena pavardė – Peter'is Molyneux. O dabar papasakosime apie naująjį jo projektą – "Black & White", kuris vykdomas kartu su kompanija "Lionhead Studios" (*www.lionhead.com*).







Apie ką šis žaidimas? Iš karto net sunku pasakyti. Šiame ambicingame projekte organiškai susipina daug unikalių idėjų, tačiau "Black & White", ko gero, labiausiai yra artimas didelės sėkmės susilaukusiam "Populous".

Žaidime Jūs būsite burtininku, kuris turės atlikti tris pagrindines funkcijas: pirmoji – valdyti žmogiškuosius išteklius (t.y. rūpintis bei bausti jus garbinančius kaimiečius), antroji – tobulintis įvairių burtų srityje ir mokytis juos taikyti tiek kasdieniniame gyvenime, tiek mūšio metu, ir trečioji – išauginti sau paklusnų Titaną, kuris bus Jūsų vietininku žemėje, nes Jūs, kaip fizinis asmuo, žaidime nedalyvausite, o stebėsite viską kiek iš šono. Burtininko pagrindinis tikslas – pasiekti, kad visi jį garbintų, ir tuomet jis galėtų tapti šalies valdovu.

Reikia pridurti, kad žaidžiama bus realiu laiku. "Black & White" bus pritaikytas žaisti tiek vienam žaidėjui, tiek tinkle ar Internete. Gamintojai žada nuostabius trimačius pirmykščius įvairių pasaulio kraštų landšaftus.

Planuojama, kad žaidimas turėtų pasirodyti šių metų rugpjūčio 1 dieną, o "E3" parodoje kompanija "Sega" paskelbė, kad "Black & White" ji ruošiasi adaptuoti ir savo "DreamCast" video žaidimų platformai.

Svarbu, kad žmonės Jus garbintų

Edeno šalyje gyveno daugybė įvairių pirmykščių žmonių genčių – actekai, japonai, tibetiečiai, egiptiečiai, graikai, zulusai ir t.t. Visi šie žmonės buvo paskendę savo kasdieniniuose darbuose ir visiškai nežinojo, kas yra karas. Jie vertėsi žemdirbyste, žvejyba, medžiokle, svečiavosi pas draugus, mylėjosi ir augino vaikus.

Iš štai į šią pasakiškos harmonijos šalį atvykstate Jūs – jaunas burtininkas. Pirmoji mūsų žaidėjo užduotis – įtikinti kaimiečius, kad jie imtų Jus garbinti. Tai burtininkui labai svarbu, nes tik garbinimo metu, jo Citadelėje atliekant specialius ritualus, sukuriama "gyvybės energija", kuri taip svarbi burtininkui, nes naudojama užkeikimams generuoti. Kuo daugiau žmonių ir kuo stipriau jus garbins, tuo labiau augs herojaus galios. Priešingai, jei vietiniai gyventojai Jus ignoruoja, magas greitai tampa visišku bejėgiu. Įvairios gentys, garbindamos savo burtininką, generuoja skirtingos rūšies "gyvybės energiją". Pavyzdžiui, egiptiečiai kuria statybos, tibetiečiai – proto, o zulusai – mūšio "gyvybės energiją".

Balta ir Juoda

Vieni burtai skleidžia gėrį, kiti yra žiaurūs ir blogi, dar kiti yra neutralūs. Žaidėjas pats turi pasirinkti, kokios pakraipos (blogąją ar gerąją) magiją pasitelks sau į pagalbą.

Apie savo buvimą bei galią burtininkas aplinkiniams kaimiečiams gali pranešti tiek pasiuntęs jiems iš dangaus maisto, tiek trenkdamas į juos žaibais. Abiem atvejais čiabuviai ims melstis Jums dar labiau, tik pirmuoju atveju iš dėkingumo, o antruoju – iš baimės.

Priklausomai nuo vykdomos "politikos", nepastebimai keisis ne tik burtininko rezidencija (Citadelė), bet ir visa aplinkinė gamta bei žmonės. Dažniau naudojant teigiamus burtus, kraštovaizdis palaipsniui nusidažys visomis vaivorykštės spalvomis ir gyventojai krykštaus iš džiaugsmo, o naudojant neigiamus – jus supančioje aplinkoje dominuos niūrios spalvos, žemė bus išvagota vulkanų krateriais, o šalies gyventojai vaikščios pikti ir surūgę.

Taigi, žaidėjui tenka didelis dvasinis išbandymas ir jo laukia įtempta vidinė kova tarp gėrio ir blogio. Neveltui žaidimas taip ir pavadintas – "Black & White" (išvertus iš anglų kalbos – "Juoda ir Balta").

Burtininkų kovos

Iš pradžių mūsų burtininkas mano, kad jis yra vienintelis išskirtinis asmuo visoje Edeno žemėje. Tačiau vėliau paaiškėja, kad aplinkui pilna tokiomis pačiomis ga-





liomis apdovanotų konkurentų. Būdami išdidūs ir arogantiški, jie greitai įsivelia į tarpusavio vaidus, į kovą įtraukdami ir savo pavaldinius.

Šiuose mūšiuose pagrindiniu jūsų ginklu bus magiški užkeikimai, galintys iššaukti žemės drebėjimus, žaibus, ugnies kamuolius ar numirėlių ordas, naikinančias priešininko gyventojus – pagrindinį priešų burtininko stiprybės šaltinį. Užkeikimai iššaukiami pelyte atliekant tam tikrus judesius, pavyzdžiui, norint sukurti ugnies kamuolį, brėžiamas rutulys ir t.t. Kovos metu oponentas visada turi laiko atsakyti į priešininko generuojamus burtus, pavyzdžiui, iššaukti gynybinį užkeikimą.

Visiems šiems veiksmams sunaudojama labai daug "gyvybinės energijos", kuriai papildyti šeimininko įsakymu pavaldiniams Citadelėje liepiama dar stipriau melstis, nes svarbu, kad jų "bosas" kovos metu nepristigtų "magiškosios energijos". Čiabuviai atsidavę šoka ir gieda iki visiško išsekimo. Tačiau jei juos per stipriai "spausite", iš įtampos kai kurie gali net numirti. Taip prarasite ištikimų pavaldinių, kurie būtų galėję pasitarnauti ateityje.

Titanais pavirtę gyvūnai – burtininkų viešpatavimo ramstis

Siekdamas gyventojų paklusnumo bei pagalbos tarpusavio kovose, iš Edeno gyvūnų (tigro, karvės ar beždžionės) burtininkas turi išauginti sau paklusnų tarną – Titaną. Veikiamas burtininko magijos, gyvūnas be paliovos augs, transformuodamasis į groteskinę pabaisą. Suaugęs gyvūnas bus toks didelis, kad kojos švystelėjimu sugebės sugriauti pusę gyvenvietės. Savo "sarginį šunį" magas turi maitinti ir auklėti (apdovanoti ar bausti) su dideliu dėmesiu, mokydamas jį, kaip reikia elgtis vienoje ar kitoje situacijoje, nes vėliau išaugęs Titanas taip ir darys. Pavyzdžiui, kaip turi pasielgti alkanas padaras – suėsti ar paleisti po kojomis pasimaišiusį kaimietį? Jei padaras suvalgys jūsų žmogų, Titaną galima nubausti. Po kelių skaudžių pamokų jis atsisakys blogo įpročio.



Stebėdamas Jūsų elgesį, vėliau jau suaugęs pagalbininkas ir pats mokysis. Pakankamai prisižiūrėjęs Jūsų veiksmų, jis jau mąstys savarankiškai, pavyzdžiui, keliaudamas pro gyvenvietę ir pamatęs badaujančius kaimiečius, jis juos pamaitins, specialiais burtais sukūręs maisto (aišku, jei Jūs pats anksčiau taip darėte).

Laikui bėgant blogi padarai užsiaugins didžiulius dantis, ragus ir t.t., o geri – tiesiog žėrės šventumu. Vieni gyvūnai bus nutukę, o kiti ploni, vieni stiprūs, o kiti silpni, kiekviena kovos žaizda paliks randus visam gyvenimui, todėl žaidimo pasaulyje nebus nė vieno panašaus Titano.

Vieni Titanai įpras padėti savo šeimininko žmonėms statybose, o kiti persekios ir valgys kaimynystėje gyvenančio burtininko pavaldinius. Be abejo, pagrindinis Titano darbas – padėti savo valdovui tarpusavio kovose. Priešingai nei burtininkai, Titanai patys savaime, be jokių garbinimų, sugeba generuoti magijai reikalingą "gyvybės energiją"...

Kaip matome, žaidimo idėja labai intriguojanti, ir nors dėl savo novatoriškumo bei neįprastumo jis gali ir netapti superhitu, manau, nepastebėtas jis tikrai neliks. Pažiūrėsime, kaip pavyks visa tai "Lionhead Studios" įgyvendinti praktikoje.

Ernis

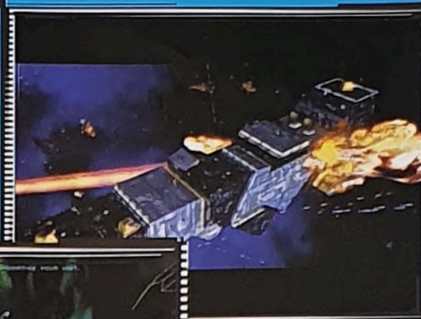
SIMULATOR

P200, 32 MB RAM

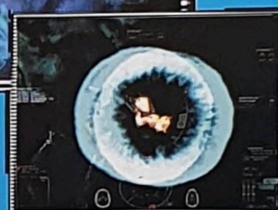
FREESPACE 2

Kai užpraeitais metais buvo išleistas **Descent: Freespace**, labiausiai žaidimas buvo kritikuojamas dėl pernelyg didelio panašumo į *Origin* kompanijos garsiąją **Wing Commander** žaidimų seriją. Nors žaidimas buvo sukurtas nepriekaištingai, žaidėjai jame neišvydo nieko, ko nebūtų matę anksčiau. O blogiausia buvo tai, kad žaidimo siužetas buvo beveik identiškas **Wing Commander Prophecy**. Bet per pastaruosius metus daug kas pasikeitė. Chris'ui Roberts'ui palikus *Origin* kompaniją, jos karaliavimui kosminių simuliatorių rinkoje atėjo galas. Tuo metu *Volition* dizaineriai pilnu pajėgumu dirbo prie **Freespace** tęsinio. Ir jų pastangų rezultatas ne tik techniškai nepriekaištingas, bet ir visapusiškai pralenkia originalą.

Pradžiai tiems iš jūsų, kurie nežaidė pirmosios dalies, siūlau šiek tiek susipažinti su žaidimo aplinka. Praeitame žaidime žemiečiai susijungė su savo senais priešais *vasudan'ais* kovai prieš naują ateivių rasę, besistengiančią sektoriuje išnaikinti bet kokią gyvybės formą. Užpuolikų rasė, pavadinta *shivan'ais*, buvo ne tik geriau ginkluota, bet jų pagrindiniai laivai buvo apsaugoti praktiškai nepramušamais energetiniais skydais. Beprarandąs paskutinę viltį, Aljansas netikėtai užtiko prieš 8000 metų *shivan'ų* sunaikintos civilizacijos likučius. Tyrinėdami sunaikintos civilizacijos, pavadintos Senoliais, griuvėsius, mokslininkai surado būdą sunaikinti Liuciferį, pagrindinį *shivan'ų* laivą. Deja, nors sunaikinus šį galingą laivą karinė *shivan'ų* galia šiame







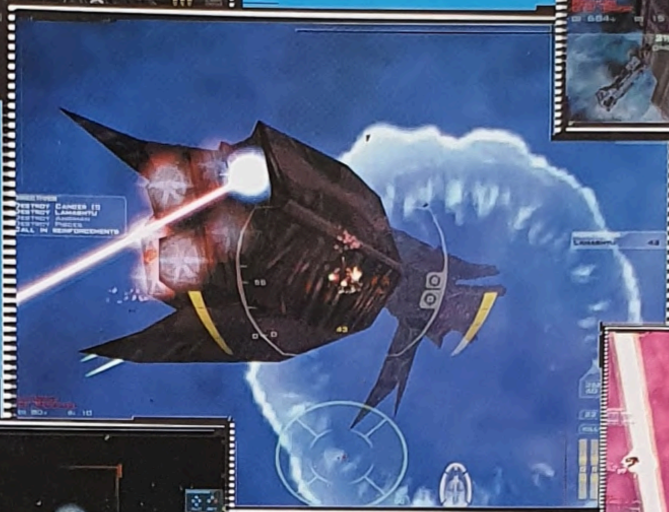
kosmoso sektoriuje buvo palaužta, taip pat buvo sunaikinti ir kosminiai "vartai", per kuriuos žemiečiai galėjo sugrįžti į Žemę. Karo dešimtmečių palaužtai žemiečių civilizacijai tenka ieškoti būdų, kaip atskirtiems nuo gimtųjų namų atstatyti prarastas jėgas.

Antrosios žaidimo dalies pradžioje, žemiečiai ir *vasudan'ai* atideda į šalį savo nesutarimus ir, sutvirtinę savo Aljansą, imasi atstatinėti savo civilizacijas. Deja, tokia įvykių eiga ne visiems prie širdies. Didelė žemiečių grupė, pasivadinusi *Neo – Terran Front*, sukilo ir užėmė tris Aljanso sistemas. Be to, ramybę drumsčia užsilikę *shivan'ų* laivai. Jūsų užduotis – ginti Aljansą nuo šių ir kitų išpuolių, kol bus surastas būdas grįžti namo.

Ankstyvieji žaidimo lygiai sudaryti iš nedidelių kovinių ir eskorto misijų, tačiau žaidimo eigoje jūs turėsite pakankamai daug galimybių susidurti ir su rimtesniais priešininkais. Viena iš įdomesnių žaidimo savybių yra ta, kad jums susidūrus su netikėta situacija (o jų žaidime bus pakankamai) misijos eigoje jūsų užduotis gali nelauktai pasikeisti. Sėkmingai vykdydami užduotis, galėsite išbandyti naujus laivus ir ginklus. Tiems žaidėjams, kurie beviltiškai užstrigo kuriame nors žaidimo taške, suteikta galimybė praleisti misiją, kurios nepasisekė praeiti penkis kartus. Nors tai yra akivaizdus "čitas", malonu,

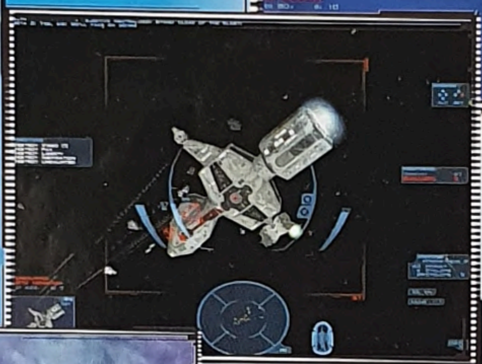






kad *Volition* rūpinasi ir nelabai įgudusiais žaidėjais. Jeigu jūs vis dėlto nutarsite nepraleisti misijos, jums vis tiek bus palikta galimybė po eilinės nesėkmės persigalvoti.







Pats žaidimo procesas labai primena pirmąjį **Freespace**. Kiekvienos misijos pradžioje jūsų laukia trumpas pagrindinių užduočių išryškinimas. Po to sėdate į laivą ir nieko nelaukdami imatės jas vykdyti. Sėkmingai įvykdę misiją, iš savo karininko gaunate leidimą grįžti į bazę.

Naujiems žaidėjams gali būti kiek neįprastas didžiulis klaviatūros komandų kiekis — tačiau nei viena iš jų nėra absoliučiai būtina naudotis, be to, žaidime yra išsamios mokomosios misijos, kurios supažindins jus su visais valdymo ypatumais. Nors prie šių pridėtinių komandų ir nelengva įprasti, jos labai praverčia kovos įkarštyje, kai jums, pavyzdžiui, reikia akimirksniu nusitaikyti į artimiausią priešo laivą, į jus skriejančią raketą ar į bet kurį kitą taikinį. Galimybė akimirksniu įjungti priešraketinę apsaugą padės jums išgyventi ne vieną aršią dvikovą.

Žaidžiant **Freespace 2**, jus apima jausmas, tarytum jūs su savo nediduku kosminiu laiveliu patekote į milžinų šalį. Visi kapitaliniai laivai žaidime yra tikrai milžiniški. Bet svarbiausia yra tai, kad šių laivų turima ginkluotė tokia galinga, kad tokį nedidelį laivuką, kaip jūsų, gali sunaikinti vienu vieninteliu šūviu. Beje, jums reikės saugotis ne vien tiktai priešo naikintuvų, bet tuo pat metu žiūrėti, kad jūsų laivo nekliudytų jūsų pačių kapitalinių laivų ugnis. Dideli mūšiai palieka tikrai neišdildomą įspūdį — milžiniški laivai griaudėja stulbinančio galingumo ginklais, o tuo pat metu pulkai mažesnių laivų zuja aplinkui, stengdamiesi bent kuo nors paveikti mūšio eigą.

Kovose galėsite išbandyti tikrai nemažą kiekį įvairiausių laivų ir ginklų. Pirmieji jūsų laivai — *Hercules*, *Medusa* ir *Perseus* — tai įprasti koviniai laivai, turintys šiokių tokių privalumų kurioje nors specifinėje srityje. *Hercules* gana tvirtas ir puikiai tinka nepatyrusiems pilotams. *Medusa* — bombonešis, bet yra pakankamai gerai ginkluotas ir greitas, kad pradedantysis pilotas galėtų mūšyje apsiginti. O *Perseus* toks greitas ir vikrus, kad galite išnešti sveiką kailį beveik iš bet kurios situacijos. Tačiau žaidimo eigoje jūs, savaime aišku, galėsite išbandyti ir daug geresnių, galingesnių laivų.

Ginkluotė savo įvairumu taip pat nenuvilia: nuo įprastų lazerių (jų yra keletas skirtingų modifikacijų), skirtų priešininko laivo energetinių skydų ir vidinių šarvų naikinimui, iki ypatingų ginklų, kurių paskirtis — gadinti tam tikras laivo valdymo sistemas nepažeidžiant pačio laivo. Įvairiausių raketų pasirinkimas pakankamai platus: nuo lėtapėdžių *cyclops'ų* iki ypatingai pavojingų ir greitų *harpoon'ų*.

Tačiau reikia pripažinti, kad iš kitų kosminių simuliatorių **Freespace 2** labiausiai išsiskiria savo pritrenkiančia grafika. Kiekvienas laivas, kiekvienas kosminis objektas, kiekvienas žaidime esantis paviršius atrodo stulbinančiai. Laivai juda greitai ir realistiškai, o už pamušto laivo nusidriekia kibirkščių ir švytinčios plazmos uodega.

Gražiai atrodo šūvių efektai, ypač kapitalinių laivų gigantiški lazeriai, dinamiškai apšviečiantys šalia esančius objektus. Iššautos raketos praskriedamos paskui save palieka chaotišką švytinčių dalelių taką. O kai mūšiui vykstant jūs visa tai matote vienu metu, susidaro nuostabiai gražus vaizdas. Įspūdį sustiprina gausūs garso efektai, bei įgarsinti dialogai, kurių kokybės gali pavydėti daugelis žaidimo konkurentų.

Baigiant belieka pasakyti, kad kosminių simuliatorių žanras pasipildė dar vienu puikiu žaidimu. **Freespace 2** — naujas kosminių kovinių simuliatorių lyderis, ir jei jūs esate šio žanro gerbėjas, šis žaidimas, be abejo, privalo būti jūsų žaidimų kolekcijoje.

Demondim

SHOOTER

P166, 32 MB RAM

DAIKATANA

Su kuo gi Jums asocijuojasi vardas JOHN ROMERO (jei iš viso esate tokį girdėję)? Žinoma, su WOLFSTEIN 3D, DOOM, HERETIC, HEXEN, QUAKE – žaidimais, tiesiogine bei perkeltine prasme sudrebinusiais virtualųjį pasaulį. Ir štai po daugiau nei dvejų metų laukimo ir viliojančių pažadų pasirodė "naujas" FPS'as – DAIKATANA.



Logiškai mąstant, šis žaidimas taipogi turėtų sukelti sprogusios bombos efektą, tačiau... Tačiau, pone ROMERO, Jūs ne tik nespėjote į nuvažiuojantį traukinį, bet ir pražiopsojote bent kelias rankiniu būdu varomas "drezinas", nudžeržgėjusias iš paskos. Žaidimo veikėjai sudaryti iš labai mažo kiekio daugiakampių, todėl veikėjai iš arčiau atrodo kaip dvimačiai, pvz., atrodo, kad šneka ne žmogus, o kartoninė figūra, kurios rankos ir kojos pakabintos ant virvių ir siūbuoja vėjyje. Spalvų kaita minimali, ir tos pačios tradicinės – tamsiai žalia, pilka, ruda etc. Todėl sėdėdami prie monitoriaus saulėtą dieną pasijusite taip, tarsi dalyvautumėte šešėlių teatre.



Na, o tiems, kurie vis dėlto susidomėjo šia antikvarine seniena, trumpas turinys, kurį pristato ilgas ir beviltiškai nuobodus filmukas.

Jūs – HIRO MYAMOTO, gyvenantis 2455 metais Tokijuje, rytų kovos menų būrelio viršininkas. Pas Jus atsigrūda kažkoks valkata, pasivadinęs Dr. Toshiro Ebihara, kuris pradeda porinti, kaip viduramžiais Mishima klano kalvis Usagi Miyamoto (kas per vardai...) sukūrė patį baisiausią ginklą – kardą DAIKATANĄ, nes Osaka Mishima, klano lyderis, labai norėjo sunaikinti Ebihara klaną. Suvokęs savo viršininko blogus kėslus, teisingasis kalvis Usagi čiupo savo tvarinį ir, kiek neša kojos, nušutino pas Inshiro Ebihara, kito klano lyderį. Inshiro su ta prakeikta geležėle sunaikino Mishima (atseit, blogį), ir nusviedė ją į vulkano nasrus, idant išsaugotų ir apsaugotų. Bet štai!!! Kažkoks niekadėjas ekspedicijos metu Fujiya kalne randa tebeliepsnojantį kardą, išsigriebęs jį ir pasitreniravęs, tampa Kage Mishima, blogiečio Osakos giminaičiu, kardo pagalba nusikelia atgal į praeitį ir sukuria savo, aišku, blogą pasaulį.

Dr. Ebihara papasakoja, jog realiame laike Tatsuo Ebihara, Toshiro protėvis, prisikėlė ir gydo nuo kažkokio Mutagenic Marburg – Pox viruso, kuris lygiagrečiuose pasauliuose jau beveik išnaikino žmones. Pasinaudojęs Daikatana, Kage Mishima sustabdo gydymo procesą ir apsidraudimo vardan pagrobia Toshiro dukterį Mikiko Ebihara. Ir pagaliau neįdomaus intro reziumė – Hiro Miyamoto, t.y. Jums teks išvaduoti Mikiko, susigrąžinti tą velnio neštą ir pamestą Daikataną ir pasukti istoriją teisinga kryptimi. Jei dar neišsigandote (ar nenusibodo) visų šių globalinių tikslų, pereikime prie žaidimo.

Daikatana yra suskirstyta į keturis epizodus – ateities Japonija, antikinė Graikija, viduramžių Norvegija ir 2030 metų San Franciskas. Epizodai yra suskirstyti į atskirus lygius, kas šiek tiek taiso reikalą, mat, išlikti žaidimo metu galite tik tuo atveju, jei susirandate kristalą. Todėl žaidimą ne kartą teks pradėti ne nuo ten, kur norėtumėte. Kiekviename epizode yra skirtingi laiko dvasią atitinkantys ginklai, todėl praėję vieną, į kitą pateksite pliki it tilvikai. Kiekvieną kartą turėsite (jei rasite) po 6 ginklus – pvz., Japonijoje turėsite savo kietą kumštį, joninę šaudyklę, bene silpniausią bet tuo pačiu ir universaliausią ginklą, mat jonų dėka jis išlydžiai rikošetuoja nuo kliūčių, todėl pakutenti priešą galima stovint už kampo, tik reikia parinkti tinkamą trajektoriją. Taipogi gausite bombikių svaidyklę, kuri prašosi detalesnio aprašymo – iš pirmo žvilgsnio tai paprastas *grenade launcher*' is, bet granatos sprogsta tik atsitrenkusios į priešą, priešingu atveju jos įsminga į sieną



arba grindis ir mirksintis indikatorius perspėja, kad artintis neapsimoka — peržengus kritinę ribą, gra-



natos automatiškai detonuoja. Patogus dalykas nuo ko nors atsitraukinėjant. Bus tradicinis *rocket launcher*'is, šaudantis po dvi raketas iš



karto, kurių sprogimo kokybė spaudžia šykščią vyrišką ašarą. Dar vienas iš ginklų — kažkas panašaus į dvivamzdį, kuris, nori to ar ne, paleidžia iškart po tris salves iš dviejų vamzdžių. Epizodo gale gausite ir kažkokį velnio išmislą pavadinimu *shockwave*, kuris primena portatyvinę atominę bombelę — ginklas ilgai užsivedinėja, išspjauna kokį nors sviedinį, kuris kaip pašėlęs blaškosi po patalpą, po to sprogsta, o po to dar kurį laiką išskiria mirtinus spindulius. Su *shockwave* elgtis reikia labai atsargiai, nes galima greitai iškeliauti Anapilin. Optimaliausias ginklo panaudojimo variantas — tai mesti užtaisą iš kažkur aukštai kur nors žemai ir slėptis. Juodas *shockwave* darbo rezultatas garantuotas, kitais atvejais geriau jo neliesti.

Kairiajame ekrano kampe matysite skalę, kur pažymėtos Jūsų jėga, sveikata, greitis, atakos greitis bei šuolis. Įgyjant kuo daugiau patirties, Jūsų lygis kyla ir po truputį darotės galingesnis. Taip pat Jūsų komandos nariais bus Mikiko Ebihara, Dr. Ebiharos





duktė (kurią žaidimo metu išlaisvinsite) bei Supefly Johnson, buvęs Mishima sargybinis. Jūs, kiek išgalėdamas, privalėsite rūpintis jų sveikata bei gerove, kadangi nors vienam iš jų žuvus, žaidimą teks pradėti iš naujo. Beje, pagalbininkai supranta komandas "stok", "ateik", "pulk", "imk", todėl galima nurodyti užduotį ir užsiimti savais reikalais. Anksčiau tai būtų galima traktuoti kaip revoliucinę naujovę, tačiau mes tai jau esame kažkur matę... Ar tik ne SWAT 3 (kuriame, beje, viskas atlikta kruopsčiau bei profesionaliau)? Partnerių DI yra ganėtinai žemas — lenda nesislėpdami po kulkomis, arba užgriozdina kokį nors praėjimą ir tada reikia blaškytis iš kampo į kampą, kol tie susipranta pasitraukti.

Japonijoje didelę laiko dalį teks praleisti kovojant su laumžirgiais, kurie puola iš viršaus, ir mažomis varlytėmis, besispjaudančiomis nuodingais skrepliais. Pvz., kovoji sau su vabzdžiu, o prišokavus maža nenaudėlė dviem spjūviais išverčia tave iš koto, net nespėsi susiorentuoti, kas gi nutiko. Dėl to pastoviai tenka vėpsoti į viršų arba kėblinti nulenkus galvą, norint išvengti nemalonumų. Kas kita — krokodilai. Bent ne taip pikta, kai užgraužia toks pagarbos vertas roplys, o ne kokia suš... muselė. Teks stoti į kovą ir su pseudotransformeriais, kurie iš pažiūros atrodo labai grėsmingai, tačiau yra gremėzdiški, nepaslankūs, netaiklūs ir kvaili (jei taip galima išsireikšti apie DI). Nereikia daug pastangų, norint šią girgždančią skardinę paversti lobiu metalo laužo surinkėjams. Taip pat pasitaikys ir žmonių, kurie nesukels didesnių problemų. Pasitaikys ir straksinčių žiurkių, kurios svaidysis kažkokiom bombom, ir skraidančių cepelinų, kurie daugiau pypsi ir cypia negu šaudo.

Sveikatą pasitaisysite arba vaistinėlėmis, kurių, deja, negalima pasiimti į kelionę, arba uogomis nuo krūmelių, kurių sėklos aiškiai nušvilptos iš **Unreal** — labai jau panašu. Pasisitengę galite gauti ir 400 apsaugos taškų, tuo tarpu kai limitas yra tik 100 vienetų. Panirę po vandeniu gana greitai pradėsite dusti ir praradinėti sveikatą, kuri išnirus nebeatsistatys, kaip kad buvo HALF-LIFE ar OPPOSING FORCES.

Atvirai pasakius, aš asmeniškai sugebėjau pereiti tik pirmą epizodą, kas ir taip kainavo nemenką laiko tarpą bei daug nervų — labai jau žmogus pavargsti nuo tų nesibaigiančių koridorių, metalinių kopėčių, liftų ir t.t.

Pretenzijų nėra nebent Will'ui Locouto, kurio sukurtas garso takelis šiek tiek pagyvina žaidimą — epochų dvasią atitinkančios melodijos, riksmai, sprogimai ir šiaip įvairūs ūžesiai. Žodžiu, žaidimas būtų tikrai nusisekęs, jei būtų pasirodęs prieš 2 metus, nors man diedukas DUKE'as kur kas įdomesnis. Jei pamatysite pakelėje besivoliojantį CD su šiuo žaidimu, gerai pagalvokite, ar verta dėl jo lenkti nugarą. Na, o pirkti **Daikatan** galima tik tuo atveju, jei šį CD parduoda vargšė alkana bobutė turgelyje ir tik altruizmo pagrindais.

BikeR

STRATEGY

PII, 64- MB RAM

TZAR

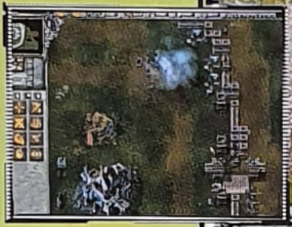
The Burden Of The Crown

Tai dar vienas realaus laiko strateginis žaidimas, sukurtas PC sistemai. Galbūt žaidimas nesiskirtų iš kitų panašaus žanro žaidimų, jei į žaidimą nebūtų integruota RPG elementų (tiesą pasakius, tie RPG elementai sudaro dideles tekstų išklotines, kurias žaidimo eigoje tiesiog labai nusibosta skaityti ir net nepajunti, kaip paspaudi pelytės klavišą, norėdamas kuo greičiau priartėti prie įdomesnės žaidimo dalies, t.y. strategijos).

Horacijus – pagrindinis žaidimo herojus, kurio kailyje pelytės pagalba teks žaidėjui atsidurti.

Horacijus – tai samdinys, gyvenantis realiame mūsų eros V–X amžiuje, jam priskiriama labai didelė atsakomybė bei suteikiamos gan didelės valdymo galimybės. Jis gali vadovauti nuosavam būriui, kuris yra surenkamas panaudojus žaidime integruotą RPG varikliuką, rinkti įvairius resursus, kurių pagalba vystosi kuriamo pasaulio ekonomika, išradinėti naujas technologijas, pritaikytas karo, diplomatinei pramonei.





Žaidime be ekonominės pusės išvystytos ir diplomatinės galimybės, jų pagalba įmanomos derybos su kaimyninėmis šalimis, o nesusitarus įvedama karinė padėtis ar paskelbiamas karas. Tada didesnė išteklių dalis skiriama kariniam pasiruošimui, t.y. karių treniravimui, karinės technikos bei ginklų gamybai.

Kaip galima pastebėti, Horacijus atlikinėja visas viduramžių karaliaus ar sultono pareigas.

Žaidimo pasaulis, kaip man atrodo, nepasižymi civilizacijų gausa. Kiek pastebėjau, jų yra tik trys: europietiška, azijietiška ir arabiška. Tarpusavyje šias civilizacijas vienija tik kelios technologijos ir pavaldinių tipai (medžio kirtėjai ir išteklių rinkėjai), o visa kita kiekviena civilizacija turi savo. Taip pat skiriasi ir karalysčių statomų pastatų, gyvenančių ir dirbančių žmonių išvaizda.



Vienas iš pagrindinių Horacijaus tikslų – sukurti savo karalystę. Kai per didžiausią vargą Horacijus perskaito didžiausius kompiuterinius-popierinius teksto ritinius bei vaikščiodamas iš vieno žemėlapio galo į kitą (tas, berods, betikslis klaidžiojimas, ieškant reikalingo žmogaus ar daikto, tiesiog pradeda nervinti) pagaliau susiku-



ria savo karalystę, tada ir prasideda vienas iš įdomesnių žaidimo pasirinkimo kelių. Žaidėjas turi nuspręsti, kokiu būdu toliau vystysis jauna karalystė. Galimos keturios vystymosi galimybės. Horacijus gali tapti šlovės siekiančiu vadovu, jei jis sugebės įgyvendinti tam tikrą karalystės vystymosi etapą. Taip pat gali savo karalystę paversti vos ne tikėjimo pranašų lizdeliu, kai tau beveik visi bus paklusnūs. O jei šios karalystės tobulėjimo strategijos netenkina, tai galima tarsi parduoti dūšią velniui ir priglausti visokius raganius tik tam, kad sustiprintum savo karalystę magijos ir burtų pagalba. O iš tiesų geriausia vystyti savo karalystės ekonomiką pasirinkus prekybos strategiją su kaimyninėmis šalimis.

Savaime aišku, kad nuo žaidėjo pasirinkto karalystės vystymosi kelio priklausys technologijos, pavaldinių ir statinių tipai.



"**Tzar**" pagrindą sudaro dvi žaidimo rūšys: žaidimas vienam žaidėjui, t.y. valdant Horacijų, ir žaidimas tinkle. Taip pat vienam žaidėjui yra specialiai sukurtos atskiros kampanijos, kuriose reikia įvykdyti tam tikras užduotis, kad kampanija būtų baigta. Na, o žaidimas tinkle leidžia susikauti ne su kompiuterio valdomais priešiškai nusiteikusiais kariniais būriais, o su kitais žaidėjais.

Nors įžymus Rusijos žurnalas "Žaidimų šalis" šį žaidimą apibūdino kaip vieną iš geresnių strategijos ir RPG junginių, mano manymu, šis žaidimas nevertas tokių laurų, kadangi pažaidus ilgesnį laiką, jis pasirodo labai nuobodus, tiesiog jaučiasi "gumos tampymas". Pagyrimų iš mano pusės "**Tzar**" gali susilaukti tik grafikos bei muzikinio apipavidalinimo srityje. Nors grafika nėra aukščiausio lygio, bet ji visiškai neerzina žaidėjo, be to, čia labai gerai suderinta spalvų paletė bei apšvietimas. Didelį įspūdį paliko grafikos efektai bei šešėlių išsidėstymas. Jei visgi nutarsite pažaisti šį žaidimą (nors aš to daryti nepatariu, kadangi gyvenimas nėra jau toks ilgas, kad paaukotumėte porą valandėlių tik vidutiniškos kokybės žaidimui), atkeipkite dėmesį, kaip gražiai atrodo miško gyvūnai, kad ir paprasčiausios meškos. Šešėlių žaismas bei smulki grafika ją padaro tarsi gyvą. Iš tikrųjų šiam efektui pasiekti reikėtų ir neblogos kompiuterinės technikos. Na, apsistosim ties Pentium II/Celeron su 64 Mb RAM ir vaizdo plokšte, kuri numatytų 1024x786 skiriamąją gebą Hi Color režime.



Na, berods ir viskas, ką galima papasakoti apie šį žaidimą, iš pat pradžių kėlusį gana daug vilčių strategijos mėgėjams. Deja, jis greičiausiai taip ir nepasipuikuos gero žaidimo vardu.

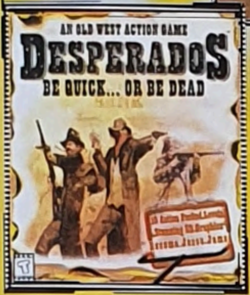
Sėkmingo žaidimo (jei norit), tik pasistenkite neužmigti pirmuose lygiuose... Paskui tikrai bus įdomiau.



Desperados

Pamenu, prieš kokį penkmetį, o gal ir dar seniau, buvau susižavėjęs tokiu žaidimų žanru kaip videotiras. Jo esmė buvo vedžioti pelės kursorių po ekraną bei spausti gaiduką (t.y. kairįjį pelytės mygtuką, kuomet jis (kursorius) užtaikydavo ant negeriečio kūno. Tokie žaidimai mane buvo pavergę kokiam mėnesiui, ir tik todėl, jog gaudavau juos nemokamai. Kiek vėliau supratau, jog tokio tipo žaidimai yra visiškai beverčiai ir beprasmiai. Tikriausiai tai suprato ir šių šedevrų gamintojai, nes po kelių Maddog McGree žaidimo serijų žanras, atrodo, tikrąja šio žodžio prasme, pakratė kojas.





Paskutinis išsigimėlis

Kaip vėliau paaiškėjo, aš smarkiai klydau, nes visai neseniai saulės šviesą išvydo ilgų kompanijos KO Interactive darbuotojų bemiegių naktų bei "nesvietiško" triūso kaltininkas – žaidimas Desperados. Asmeniškai aš neturėčiau nieko prieš šį žaidimą, jei jį užsisakyti būtų galima per Internetą ir jis nebadytų "geimeriams" akių viešuose pardavimo punktuose. Tačiau atrodo, kad KO turi kur kas didesnes ambicijas ir prekyba Internete jie nepasitenkina. Ką gi, patys prisiprašė...

Kuo geras žaidimas Desperados

Atsakymas būtų – niekuo. Žaidime nėra nei vieno elemento, kuris neerzintų ar nedidintų noro pradėti atsiskyrėlio gyvenimą. Prie Desperados privalumų galima paminėti nebent neblogai nupieštus žaidimo foninius peizažus (arba *background'us*). Tačiau, kad ir kaip gražiai atrodytų žaidimo kraštovaizdžiai, paties žaidimo tai neišgelbėja.

Kuo blogas žaidimas Desperados

Tiesą pasakius, net nežinau, nuo ko pradėt, nes tiek visas žaidimas, tiek atskiros jo dalys primena supuvusį kiaušinį – kol jo nelieti, lyg ir nieko, vos prisilieti, visos maskuotės ir uždangos nuslenka ir jūs liekat *tet-a-tet* su nerealiu dvoku.

Įdomu tai, jog KO pasistengė – ir dabar žaidimas aprūpintas net tokiu elementu, kaip scenarijus. Jūs esate Džesi Džeimsas – garsusis bankų plėšikas. Žaidimas sudarytas iš 10 lygių, kurių metu Džesis šaudo, šaudo ir dar kartą šaudo. Pasitaiko žaidime ir intelektualių užduočių, pavyzdžiui, įvesti seifo kodo kombinaciją ar net sužaisti kortomis (kiek kartų bežaistumėt šį žaidimą, gausite vis tas pačias kortas). Laimėję partiją, gaunate prizą – revolverį (gaila, kad nusišauti juo negalima).



Apie misijas nieko gero pasakyt irgi negaliu. Visų pirma, jos visiškai nesisieja tarpusavyje. Visų antra – jos monotoniškos ir nuobodžios. Tad žaidimas, kuris pagal idėją turėtų lavinti paciento reakciją, greičiau vysto įvairias akies ligas, pavyzdžiui, žvairakystę, ir šiaip labai kenkia visiems jutimo organams.

Grafika ir garsas palieka labai apgailėtiną įspūdį. Ekrane pastoviai mirguliuoja kelios figūros, kurios dėl "spraitų" pertekliaus tik iš tolo panašios į *homo sapiens*. Šių veikėjų priartėjimas gali būti infarkto ar net gilios komos priežastimi (ir tai pas juos vadinama "*stunning 3D graphics*"). Garsas varo į visišką depresiją. Įsivaizduokite – laksto po ekraną keli iš didelių kvadratų sudaryti "kaubojai" ir skleidžia garsus, kurie, manau, net negyvėlį iš karsto pakeltų. Baisu.

Paskutinis patarimas

Mes rūpinamės jūsų piniginėmis ir nuoširdžiai patariame jums laikytis atokiau nuo šio KO Interactive pokšto. Jei vis dėlto nuspręsite žaidimą išbandyti, nepamirškit prieš tai pasitarti su gydytoju, nes paskui jau gali būt per vėlu. Sėkmės, jums, geimeriai...



Alfonsas everGREEN Petrauskas

SPS BYLOS

Laiškų apžvalga

Jau gana ilgą laiko tarpą **"Kiberzonos"** puslapiuose bendrauju su skaitytojais, neabejingais Sony PlayStation žaidimų kompiuteriui.

Šio naujo skyrelio **"SPS bylos"** likimas priklauso tik nuo Jūsų laiškų, todėl būtų labai malonu gauti jų kuo daugiau, sužinoti, kokius žaidimus Jūs žaidžiate, kuo Jus sužavėjo ar nuvylė Sony PlayStation, vienu žodžiu, pasidalinkite savo mintimis ir su kitais skaitytojais, o jei turite kokių nors klausimų ar susidūrėte su kokiomis nors problemomis, tai nesidrovėkite ir būtinai paklauskite.

Laukiu Jūsų laiškų elektroniniu paštu: **psfile@takas.lt**, arba rašykite "Kiberzonos" redakcijai, bet būtinai ant voko užrašykit, kad laiškas skirtas **"SPS bylos"** skyreliui, tada tikrai laiškas pasieks mano akis.

Su pagarba Domantas Kareckas

Buvo tikrai labai malonu sulaukti iš Jūsų keletos laiškelių, kuriuos gavau elektroniniu paštu.

Vienas iš pirmųjų buvo žmogaus vardu WirmiS, kuris atvirai piktinosi dėl pasirodžiusio straipsnio "23 aktualūs klausimai SPS vartotojams" ("Kiberzona" 2000/3 - 4), kuriame, jo manymu, jis surado klaidą, liečiančią žaidimą "Need for Speed". Cituoju:

"... kas susiję su Need for Speed žaidimu, tai pirmiausiai jo versija buvo išleista 3DO sistemai, o ne SPS..."

Iš dalies WirmiS teisus, tačiau jei mes pažvelgsime į tą faktą, jog Panasonic firmos sukurta sistema 3DO jau seniai mirusi ir nors ji iš tikrųjų buvo pirmoji pasaulyje 32-bitų su CD žaidimų sistema, rinkoje ji nesugebėjo išsilaikyti dėl didelės kainos bei sudėtingos programavimo struktūros. Todėl tik pasitraukus šiam "eksperimentiniam" kompiuteriui, Sony visam pasauliui paskelbė, kad jos aparatas PlayStation yra pirmasis 32-bitų kompiuteris. Ir visi tai pripažino.

Panaši situacija atsitiko ir su Need for Speed žaidimu. Kai jis buvo sukurtas SPS sistemai, apie 3DO versiją jau seniai visi buvo pamiršę. Šio žaidimo populiarumas SPS sistemoje paskatino gamintojus sukurti pratęsimus, kurie sekė vienas po kito, nors iš tikrųjų, tai pastebėjo ir WirmiS, Need for Speed žaidimas nėra pats geriausias SPS produktas, bet jis įžymus tuo, jog gamintojai pirmaąsias savo versijas pristato SPS kompiuteriui, o tik paskui jis pasirodo PC ekranuose.

Kito laiško susilaukiau iš Širvintų, nuo žmogaus pasivadinusio Dima:

"...esu didelis PlayStation gerbėjas, turiu ir SPS, ir PC. Manau, kad SPS ir PC nieko bendro neturi, pavyzdžiui, aš negalėčiau turėti vien SPS ar vien PC, abu jie neprilygstami..."

Tai tikrai labai puikus Dimos pastebėjimas. Šios sistemos išties skirtingos ir nepakartojamos. Tiesa, ir viena, ir kita turi savų pliusų ir minusų, bet paskaitykime, ką gi toliau parašė Dima:

"...tokiame kaime kaip Širvintai SPS žaidimų kompiuterių turi apie 30 žmonių..."

Tai tikrai didelis kiekis, tokiam miesteliui kaip Širvintai. O Jūs tik įsivaizduokit, kiek žmonių Vilniuje, Kaune ar Klaipėdoje sėdi prie TV ekranų tik tam, kad galėtų pažaisti su Sony PlayStation.

Dimos laiškas nesibaigia gerais palinkėjimais. Jam iškilo pora klausimų, į kuriuos aš su malonumu atsakysiu. Manau, kad ir Jums, gerbiamieji skaitytojai, bus įdomu sužinoti atsakymus į Dimai aktualius klausimus.

Ar Lietuvoje galima kur nors nusipirkti Pocket Station. Jis mane labai sudomino.

Mano žiniomis Pocket Station Lietuvoje dar niekas legaliai neprekiauja. Ir pasirodė šis prietaisas kaip tik tada, kai jau buvo kalbama apie Sony PlayStation 2. Japonijoje jis tapo labai populiarus (panašiai kaip Tamagoshi), bet, mano žiniomis, Europos taip ir nepasiekė. Manoma, todėl, kad Sony nusprendė nutraukti jų gamybą Europai ir palaukti geresnių laikų, t.y., kol pasirodys SPS2, ir tuo pačiu išleisti Pocket Station, suderintą su naujuoju Sony žaidimų kompiuteriu. Tiesa, piratinėje rinkoje, manau, galima surasti Pocket Station, bet visiškai nenustebsiu, jei ekrane išvysit japoniškus hieroglifus.

Taip pat sudomino DEX drive PS sistemai. Ar galima jį kur nors užsisakyti?

Taip, šis prietaisas tikrai geras, nes geram žaidėjui visada per mažai atminties kortelių, bet, deja, Lietuvoje kaip ir Pocket Station, taip ir DEX drive dar niekur nemačiau. Šį daikčiuką nebent galima užsisakyti iš užsienio interneto svetainių.

Ar bus koks nors SP2 pristatymas Lietuvoje?

Apie Play Station 2 pasirodymą Lietuvos rinkoje dar gan anksti kalbėti, nes šis aparatas dar tik pasirodė Japonijoje.

Kai bus išleista versija Amerikos rinkoje, tada sukrus ir Sony firmos Europos padalinys. Ir kas žino, gal kokia firma ir pristatys kokioje nors InfoBalt parodoje naujają Sony sistemą. (Tikiuosi, kad neatsitiks taip, kaip atsitiko su Sega DreamCast. Šiuo metu tai vienas iš populiariausių žaidimų kompiuterių, bet Lietuvoje jo oficialiai niekas nepristatė).

Ar SPS sistemai yra sukurtas žaidimas Little Big Adventure 2?

Taip, jis sukurtas SPS žaidimų kompiuteriui, bet nepasižymi dideliu populiarumu. Tai daugiau PC sistemos branduolio žaidimas ir retai kada perkelti žaidimai iš personalinių kompiuterių PlayStation kompiuteriui susilaukia pripažinimo. Manau, kad tai tik valdymo problema.

Koks skirtumas tarp originalių ir piratinių žaidimų?

Švari sąžinė ir tuščia piniginė.

Žinoma, juokauju. Išvardinsiu pagrindinius originalių diskų privalumus:

- visi žaidimai "pasileidžia";
- Jūs gaunate ne tik CD diską, bet ir gražią knygutę;
- CD įrašytas fabrike, užnešant tam tikros cheminės sudėties laką;
- visada žaidimas būna pilnas (full version);

Na, o didžiausia piratinių CD diskų problema - tai jų nekokybiškas įrašymas, t.y. padidėja Sony PlayStation žaidimų kompiuterio lazerinės galvutės išsiderinimo procentas.

Kokia bus Sony PlayStation 2 originalių DVD diskų kaina?

Originalių DVD diskų, skirtų Sony PlayStation žaidimų kompiuteriui, kaina neturėtų viršyti 50 - 80 USD. Šiuo metu už panašią kainą DVD diskai su žaidimais pardavinėjami Japonijos rinkoje.

Dar gavau vieną laišką iš Evaldo, jis susirūpinęs:

"...ar Microsoft projektas X-Box nenurungs Sony PlayStation 2?..."

E3 pasaulinėje žaidimų parodoje Microsoft pristatė savo X-Box projektą, tiesa, su juo buvo leidžiama žaisti, bet pats aparatas publikai pristatytas nebuvo... jis buvo paslėptas už medinių pertvarų.

Iš tiesų nežinau, kaip vertinti šį Microsoft projektą. Nežinia, ar jis bus konkurentas Sony PlayStation 2 kompiuteriui, nes viską nulems žaidimų pasirinkimas, o ne sistemų kokybė. Šiuo metu SPS 2 sistemai yra sukurta virš 50 žaidimų DVD platformoje ir jų pasirinkimas didėja su kiekviena diena. O Microsoft X-Box dar tik eksperimentinių kūrimų stadijoje.

Išties manau, kad bus lygiai taip pat kaip su Micrsoft programiniu projektu Windows – visi keikia, bet naudojasi, nes geresnio pasirinkimo nėra. O žaidimų kompiuterių rinkoje Microsoft turės susiremti su Sega DreamCast, bei rimtu konkurentu Sony PlayStation 2.

Štai ir apžvelgiau kai kuriuos Jūsų laiškus. Taigi rašykite daugiau, diskutuokite, klauskite, o svarbiausia, nepamirškite įsijungti Sony PlayStation kompiuterio, nors artėjant vasarai, maloniau bus laiką leisti lauke.



Point Blanic 2 – žaidimas, skirtas turintiems tik tam tikrą specifinę periferiją Sony PlayStation kompiuteriui.

Ši periferija - tai šautuvas G-Con45. Savaime aišku, šį žaidimą galima žaisti ir su paprastu Sony PlayStation kontroleriu, bet tai paprasčiausiai nepatogu, na, nebent esate laimingasis Dual Shock turėtojas.



Labai trumpai šį žaidimą galima pristatyti kaip tiro simuliatorių. Vienu žodžiu, šaudai į taikinius ir už tai gauni taškus.

Taigi šį tiro simuliatorių specialiai G-Con45 šautuvui ir Sony PlayStation žaidimų kompiuteriui sukūrė firma Namco. Na, o tire pamatysite labai daug šaudymo galerijų su tūkstančiais taikinių, pasirodančių bei skraidančių tai šen, tai ten bei specialiai sukurtos galerijos komandiniam žaidimui.

Žaidimas pasižymi ne tik šaudymo bet kur stiliumi, bet turi ir RPG nuotykių elementų. Norint žaisti šį žaidimą, nereikia specialaus pasiruošimo. Keletą sekundžių ir bet kokio amžiaus žmonės, vieni ar draugų būryje su didžiausiu malonumu galės pleškinti į taikinius.

Žaidimo duomenys

• standartinis ir specialus žaidimo režimas virš 70 lygių.

• grupinis žaidimo režimas su taškų skaičiavimo sistema. Turnyrai ir komandiniai žaidimai, palaikantys iki aštuonių žaidėjų (vienas prieš vieną).

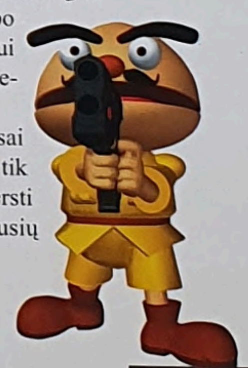
• žaidimas tinka bet kokio amžiaus vaikams, nes nėra smurtinių scenų.

• didelis šaudymo aktyvumas nuo serijos iki vienetinio šūvio.

• žaidimas sukurtas tik Sony PlayStation žaidimų kompiuteriui ir nekada nebus perkurtas kitos architektūros kompiuteriui.

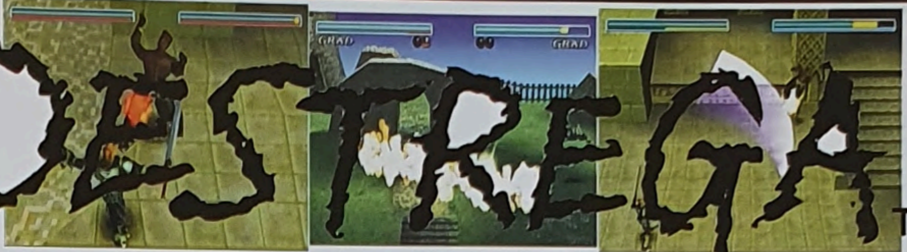
Straipsnio autoriaus nuomonė

Šiaip apie šį žaidimą nėra ką ir rašyti, paprasčiausiai norėjau jį paminėti kaip vieną iš geriausių žaidimų, sukurtų G-Con45 periferijai. O tokio tipo žaidimų Sony PlayStation kompiuteriui yra išties labai mažai ir kai kurie net neverti Jūsų dėmesio.

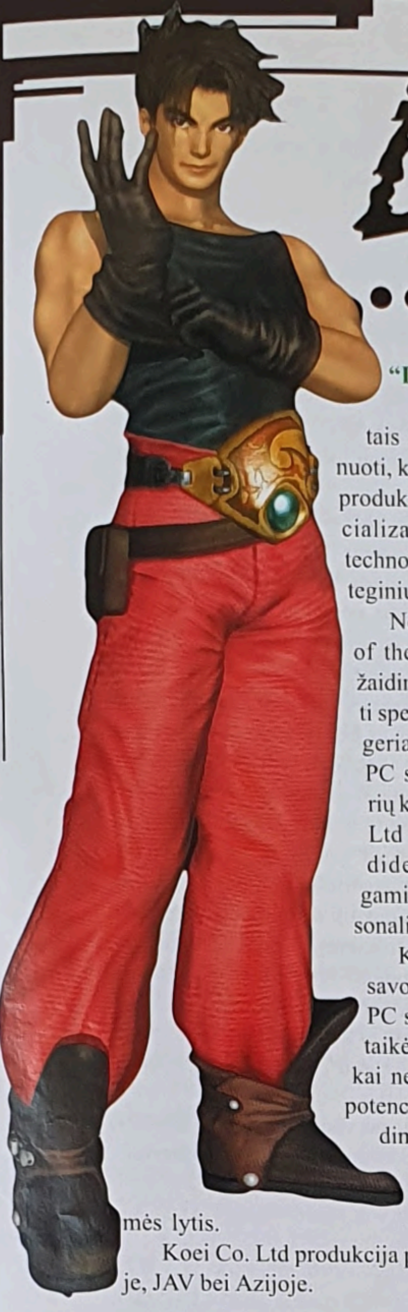


Point Blanic 2 – tai žaidimas visai šeimai, o kas geriausia, Jūsų vaikai ne tik išlavins savo taiklumą, bet bus priversti truputį pasimokyti, kad ir paprasčiausių matematinių veiksmų.

Gero šaudymo!



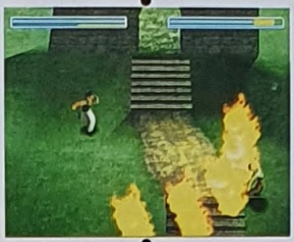
DESTREGA™



Informacija apie žaidimo "Destrega" gamintoją:

Koei Co. Ltd įsikūrė 1978 metais ir 1981 metais jau pradėjo planuoti, kurti, tobulinti savo programinius produktus. Nuo to laiko kompanija specializavosi naujose PC kompiuterių technologijose, kurdama istorinius strateginius žaidimus.

Nobunaga's Ambition ir Romance of the Three Kingdoms žaidimai buvo apdovanoti specialiais prizais kaip geriausi metų žaidimai PC sistemos kompiuterių klasėje. Tai Koei Co. Ltd kompanijai atvėrė dideles perspektyvas gaminant žaidimus personaliniams kompiuteriams.



Koei Co. Ltd, norėdama išplėsti savo marketingo tinklą, kai kuriuos PC sistemos žaidimus perdarė ir pritaikė žaidimų kompiuteriams. Visiškai neseniai kompanija savo kūrybinį potencialą pašventė veiksmo, RPG žaidimams. Taip pat atsižvelgiama ir į tai, kad žaidimus galėtų žaisti nepilnamečiai bei gražiausioji žemės lytis.

Koei Co. Ltd produkcija pelnė didelį pripažinimą Europoje, JAV bei Azijoje.

Informacija apie žaidimo ypatumus:



Jei mes sumaišytume į vieną šiuos žaidimų žanrus: veiksmas, kautynės, RPG, nuotykiai, tai be jokių abejonių gautume žaidimą "Destrega". Taip, būtent "Destrega" vienas iš nedaugelio SPS sistemos žaidimų, patenkinantis gana didelį žaidėjų ratą savo žanrų mišraine.

Jei dar nesugebėjau Jūsų suintriguoti, tai galiu pridurti, jog "Destrega" žaidimo pasaulis visiškai trimatis, įskaitant griuvėsius, pilis, požemius, olas bei didelius laukus.

Žaidimo veiksmas labai greitai keičiasi nuo nuotykinio žanro prie kovos, lydimos nemažu burtų pasirinkimu: liepsnos kamuoliai, vėjo gūsiai bei mistinės jėgos protrūkiai.

Žaidimo veiksmas vyksta viduramžių pasaulyje, kuriame Jums reikia išsisaiškinti legendinių relikvijų paslaptį. Ilgą, pilną dialogų, susitikimų, kautynių kelią lydės pavojai, įvairūs priešai, vieni silpnesni, kiti stipresni burtininkai, su kuriais reiks susiremti žūtbūtinėje kovoje.

Kas gi laukia mūsų kovotojo už teisybe?

• 12 originalių charakterių su individualiomis asmenybėmis, turinčiomis tik joms būdingas magijos panaudojimo ypatybes, bei ginklų ir kovos būdus.

• 6 kovos būdai. Galite pasirinkti žaidimo režimą: vieno žaidėjo žaidimas, standartinis žaidimas, t.y. paremtas istorijos pasakojimo principu, laiko ataka, t.y., per tam tikrą laiką reikia nugalėti tam tikrą kiekį priešininkų, ištvermės režimo pasirinkimas privers Jus be gyvybės papildymo sunaikinti kuo daugiau priešų, dar komandinis žaidimas.

• pasirinkus istorijos pasakojimo režimą, susipažinsite su nuostabiais vaizdo intarpais, kurie priklausomai nuo žaidimo progresavimo Jums atskleis vis daugiau paslapčių, liečiančių legendines relikvijas.

• nuostabūs trimačiai efektai naudojant magiją.

• 12 įvairių trimačių objektų: tai sienos, akmenys ar paslaptingi praėjimai, kurios žaidėjas gali panaudoti norėdamas apsiginti nuo magijos ar pasislėpti nuo priešo.

Interviu su Koei Co. Ltd atstovu Shigeto Kaneko.

Su kokiomis problemomis susidūrėte kurdami žaidimą "Destrega"?

Kuriant "Destrega" žaidimą, susidūrėme su keletu problemų, bet, manau, jas greitai ir kokybiškai išsprendėme.

Visų pirma, reikėjo galvoti apie herojų supantį trimatį pasaulį, topografiją, įmanomų užpuolimų tikimybę.

Jūs manote, kad trimatis pasaulis bus populiarus tokio žanro žaidimams kaip "Destrega"?

Aš manau, kad taip. Bet prieš tai, reikia išspręsti keletą problemų, susijusių su valdymu. Jis turėtų būti toks paprastas kaip ir dvimačio pasaulio struktūrą turinčių žaidimų.

Kaip visokie magiški dalykėliai paįvairino "Destrega" žaidimo žaidžiamumą?

Aš norėjau, kad žaidėjas nenuobodžiautų, o gerėtųsi žaidimu. Manau, jau daug kam atsibodo paprastos muštynės rankomis bei kojomis. Mes suteikiame žaidėjui galimybę vesti mūšį per atstumą, naudojant visokius ugnies kamuolius, bei kitokias magijos rūšis.

Ar kuriant žaidimą "Destrega" buvo vykdomi kokie nors kiti žaidybiniai projektai?

Taip, mes kūrėme žaidimą Sega kompiuteriui Virtual On, bet daugelis šio žaidimo sudėtingų lygių atbaido žaidėjus. Nors aš labai norėjau, kad žaidimą galėtų žaisti kiekvienas.

Ar "Destrega" nepasižymi valdymo sudėtingumu ?

Manau, kad kiekvienas žaidėjas greitai ir be didelių pastangų įsisavins "Destrega" žaidimo valdymą.

Žaidimas "Destrega" pasižymi RPG elementais, tai reiškia, kad herojams suteikiamos skirtingi asmenybės bei charakterio



bruožai. Ar tai nepatvirtina, jog Jūs mėgstate RPG žanro žaidimus?

Taip, aš mėgstu RPG žanro žaidimus, nors ištiesų man patika bet kokie žaidimai, nepriklausomai ar tai RPG, veiksmas ar kova. Žaidimas "Destrega" – tai įvairių žanrų mišinys ir, manau, jis atvėrė visiškai naują kelią, parodydamas, jog žaidimas gali turėti įvairias žanrų terpes.

Gal pasakytumėte, kokia didžiausia problema, su kuria buvo susidūrę "Destrega" žaidimo kūrėjai?

Mes labai norėjome sukurti kuo įspūdingesnius magijos efektus. Šis noras sukėlė didelį galvos skausmą sprendžiant technines problemas, t.y. informacijos sutalpinimas į atmintį bei informacijos apdorojimo greitis.

Būtent informacijos apdorojimo greitis yra vienas iš svarbiausių momentų kompiuterinio žaidimo kūrime. Kompiuteris turi sugebėti sumoduliuoti ir apskaičiuoti informacijos srautus, bei juos pateikti ekrane.

Kuo įspūdingesni kovos efektai, tuo daugiau jie reikalauja laiko informacijos apdorojimui. Ir kuo daugiau laiko sunaudojama apskaičiavimams, tuo lėtesnis žaidimas, bet, tikiuosi, ši tikrai didelė problema, pasitaikiusi "Destrega" žaidimo kūrimo metu, išsisprendė mūsų ir žaidėjų naudai, nors išties specialūs kovų efektai turėjo būti žymiai geresni.

Apie kokius savo naujus projektus Jūs galėtumėt dabar mums papasakoti?

Mes pradėjome naują projektą, kuris turėtų atverti naujas galimybes veiksmo žanro žaidimams. Bet šiuo metu projektas dar tik gamybos stadijoje, todėl apie jį kol kas nenorėčiau konkrečiau ką nors pasakoti. Tiesa, jau greitai žaidėjai galės susipažinti su nauju žaidimu Omega Force, kuriame atsispindės pora detalių iš mūsų naujai kuriamo projekto.

Gal galėtumėt paaiškinti, kodėl žaidimas "Destrega" laikomas geriausiu kautynių žaidimu?

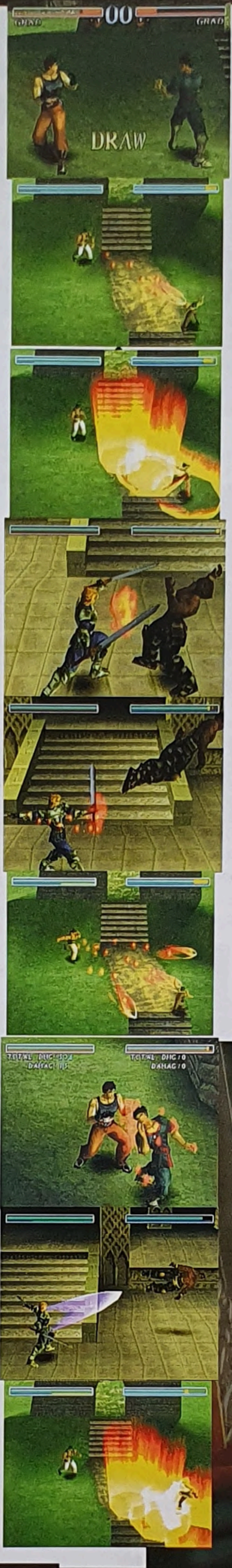
Tai labai paprastai paaiškinama, nes šiuo metu nėra panašių kovų žaidimų, kuriuose būtų pasiūlytas neribojamas trimatis pasaulis. Herojai labai lengvai valdomi bei žaidėją giliai įtraukia į žaidimo procesą aplinka.

Taigi prasivalykite savo akis ir ausis. Išmankštinkinte rankų pirštus ir pajuskite malonumą žaisdami žaidimą "Destrega".

Straipsnio autoriaus nuomonė

Vieną vakarą tiesiog labai atsibodo žaisti muštynių žaidimą "Tekken 3". Kilo idėja susirasti kažką panašaus, t.y. pasigrožėti visokiais muštiynių vaizdais bei pamiklinti savo sustigusius pirštus.

Deja, paieškos baigdavosi dideliu nusivylimu, nes niekaip nesugebėjau rasti žaidimo, prilygstančio Tekken 3 grafikai bei žaidžiamumui. Ir visiškai atsitiktinai po ranka atsidūrė CD su žaidimu "Destrega".



Tai buvo kažkas naujo ir nepaprasto. Prisipažinsiu atvirai, kad prieš tai visiškai nežinojau apie Koei Co. Ltd firmą, todėl nieko įspūdingo ir įdomaus nelaukiau.

Iš pat pradžių žaidimas pasirodė labai specifinis, nes aš tikrai nelaukiau kažkokios istorijos pasakojimo bei RPG elementų. Paprasčiausiai norėjosi padaužyti kam nors snukius.

Taigi aš patenkinau savo geismą pasidaužyti ne tik rankomis ir kojomis, bet ir pasinaudoti magiškom jėgom bei ginklais ir tuo pačiu patyriau naujų įspūdžių.

Muštynės, magija, nuotykiai – tai tikrai kažkas naujo ir kartu svetima Sony PlayStation kompiuteriui. Galiu drąsiai pasakyti, kad tokio žaidimo kaip "Destrega" niekur kitur nerasite. Ir išties, kur tai matyta, jog tiek daug žaidimų žanrų persipintų vienas su kitu viename žaidime.

"Destrega" trimatis pasaulis tikrai įspūdingas ir pilnas visokių paslapčių bei spąstų. Šis žaidimas yra nenuobodus, bet vieną kartą jį perėjus grįžti prie jo nesinori, gal todėl žaidimo kūrėjai sukūrė galimybę žaidimo režimo keitimui. Jei Jūs visiškai nenorite kovoti "Destrega" pasaulyje bei sekti istorijos įvykius, tai galite pasirinkti patį paprasčiausią kovos režimą. Pasijusite kaip naujame "Tekken 3".

Na, o dėl žaidimo trūkumų... hmm... nežinau, ar čia labai didelis trūkumas, bet jis man nepatinka, nes jaučiasi šio žaidimo azijietiška kilmė. Muzika, kai kurie grafikos motyvai tiesiog rėžia akį sakydami: "mes pagaminti Azijoje". Nors, matyt, taip ir turėtų būti.

Išbandykite savo jėgas visiškai naujame muštynių žanre Sony Play Station žaidimų kompiuteriui.



Kingsley



Štai pagaliau ir atsirado naujasis Crash Bandiccot herojaus konkurentas. LAPĖ!... Na, o jei rimtai - lapiukas...

Kingsley – žaidimas apie mažą lapiuką, lygiai taip pat kaip ir Bandicoot kovojantį už teisybę.

Jei žaidimas Crash Bandiccot – trimatė arkada ir daugiau nieko, tai Kingsley žaidimo arkadiškumą papildo paslaptys, loginės užduotėlės, bei neribota fantazija, kuri, tikiuosi, užvaldys ne vieną tokio tipo žaidimų mėgėją.

Pasiruoškite stebuklingai kelionei animuotame Kingsley pasaulyje!

Pats veiksmas vyksta viduramžiais, pasakų šalyje, kurią valdo karaliai su karalienėmis, čia galima sutikti kilnių riterių ar šiaip viduramžiams būdingų atributų.

Kadangi veiksmas vyksta pasakų šalyje, tai ir visi herojai yra mieli padarėliai: lapiukai, šuniukai, kiškiukai ir dar velniai žino, kokiai pukuotukų šeimai priklausantys padarai.

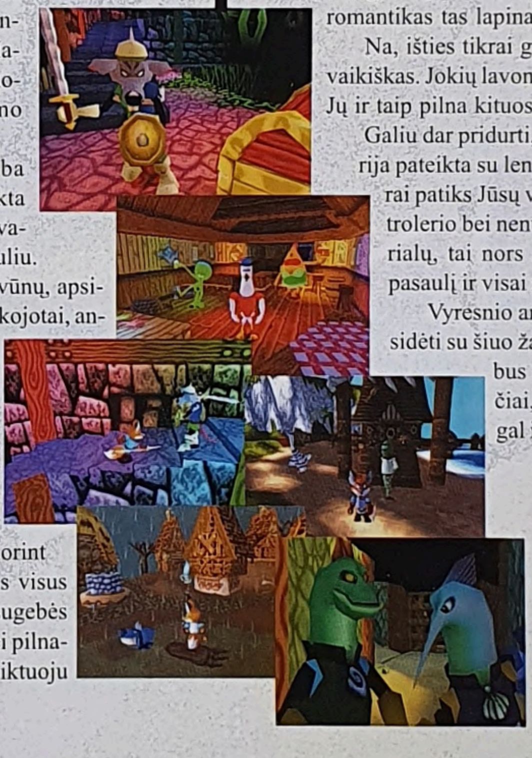
Firma Psygnosys pasistengė sukurti visiškai trimatį Kingsley pasaulį bei pačius žaidimo personažus bei aplinką.

Taigi mažasis mielas lapiukas Kingsley, t.y. šio žaidimo herojus užsimano tapti karaliumi (gerai sumanė, ar ne?), bet prieš tai, kai jam bus suteikta tokia garbė, jis turi visiems įrodyti, jog yra vertas tokio titulo.

Na, ir tokia proga pasitaikė. Teisingo ir doro karaliaus karalystę užpuolė piktasis burtininkas Custard, kuris pasitelkęs į pagalbą pavogtą "Didžiąją burtų knygą" panaudojo jos burtus savo juodiems ir piktiems darbams (banalesnio pasakojimo ir nesugalvosi...).

Lapiukas Kingsley, širdyje esantis kilnus riteris, pasiūlo padėti (o, kad man už pagalbą pasiūlytų sostą!) ir išvaduoti karalystę nuo piktojo burtininko Custardo.

Kingsley nuotykiai prasideda Morkų pilyje (rado kam padėti – kažkokiems triušiams), kurioje mažasis herojus privalo išlaikyti šiokius tokius egzaminus (savaime aišku, prieš tai treniruočių metu nekartą pabučiavęs savo snukučiu akmenuotą grindinį) susijusius su ginklų valdymu – peiliu, kardu bei lanku. (Manau, treniruočių metu neprošalį būtų pasimokyti pašokinėti, bei susigaudyti valdymo struktūroje).



Kai savo miklumo bei proto pagalba įveiksite treniruočių lygį Jums bus suteikta galimybė (pagaliau...) susipažinti su taip vadinamu tikruoju žaidimo "Kingsley" pasauliu.

O tenai Jūs išvysite visokio plauko gyvūnų, apsirėdžiusių viduramžių šarvais bei ginklais – kojotai, antys, aštunkojai, šunys, meškos ir t.t. (visa ferma viename žaidime).

Kai kurie žaidime sutikti personažai priešiškai nusiteikia, kiti dega nekantrumu, norėdami padėti mažajam didvyriui. Taip pat žaidime pasitaikys visokių išmėtytų daiktų, kai kurie Jums atrodys visiškai nereikalingi (jei padėta, vadinasi imk...), bet norint sėkmingai užbaigti žaidimą, patarčiau juos visus susirinkti, nes tik tada lapiukas Kingsley sugebės pasiekti tikrąsias kilniojo riterio savybes bei pilnavertiškai susikauti finalinėje kovoje su piktuoju burtininku Custardu.

Na, o dabar pats laikas pakalbėti apie patį žaidimo "Kingsley" trimatį pasaulį. Jei Jums įdomu po kokius gamtos peizažus ganysis Jūsų akys, tai skaitykite toliau.

Tropinis paplūdimys (ach... atostogos), miškai, kuriuose pilna visokių medžių tik spėk dairytis, bei man labiausiai patikęs senovinių pilių vidus, ypač kai žaidime visiškai neblogai suderintas muzikinis fonas atspindintis viduramžių Anglijos laikus (na, prisimenat tą vargšų gynėją Robiną Hudą... Jei taip, tai ir muzikos stilių prisiminsit. Tarp kitko, lapiukas taip pat neabejingas auksinėms monetoms).

Visas žaidimas suskirstytas į dalis, taigi teks pabuvoti keturių senovinių pilių požemiuose, dviejose salose (gal sutiksit Robinzoną Kruzą... Tiesa, tais laikais jis dar negyveno). Taip pat teks pėdas pamėtyt ant sniego, uodegą sušlapti lietaus vandenyje, pažvelgti į naktinį dangų ir pamačius krentančią žvaigždutę, palinkėti sau, kad išsipildytų svajonės (na, ir romantikas tas lapinas).

Na, išties tikrai gražus žaidimas, o tuo labiau labai vaikiškas. Jokių lavonų, kraujo, smurto, keiksmažodžių... Jų ir taip pilna kituose žaidimuose.

Galiu dar pridurti, jog visa žaidime besivystanti istorija pateikta su lengvai suprantamu jumoru, kuris tikrai patiks Jūsų vaikams, jei nepagailėsite SPS kontrolerio bei nenueisite žiūrėti kokių nors kvailų serialų, tai nors Jūsų atžala pasiners į animacijos pasaulį ir visai neblogai praleis vakarą.

Vyresnio amžiaus žaidėjams siūlyčiau neprasidėti su šiuo žaidimu. Nepagalvokit, kad jis Jums bus per lengvas ir nuobodus. Atvirkščiai, manau, jis bus per sudėtingas. O gal ir ne...



CRASH TEAM RACING



Turbūt daugelis iš Sony PlayStation žaidėjų tikrai žino vos ne Sony firmos logotipu tapusį Crash Bandicootą. Tai va, šis lapinas ar kojotas, tiesą pasakius, tai nesudaro jokios esmės (vienu žodžiu, gan mielas padarėlis) ketvirtą kartą grįžo į TV žaidimų ekraną.

Tik nepagalvokit, kad pamatysite naująją Crasho istoriją kokiame nors trimačiame pasaulyje, pilname priešiškai nusiteikusių objektų.

"Crash team racing" – tai visiškai naujas žaidimas, netęsiantis Crasho trilogijos, bet suteikiantis galimybę susitikti su trilogijos personažais lenktynių metu.

Taigi pradėsiu...

Gamintojas

Naughty Dog (Nepaklusnus šuo) buvo įkurta 1986 metais Andy Gavino ir Jasono Rubino, kai jiems buvo tik po 16 metų. Iš pradžių šių dviejų žmonių kompanija buvo žinoma JAM Software kompanijos vardu ir labai greitai pasirašė kontraktą su Electronic Arts ir išleido žaidimuką Keef the Thief Apple, Amiga, Atari ST ir PC platformoms.



1989 metais komanda pakeičia pavadinimą į Noughty Dog. Po bendro su Electronic Arts projekto "Rings of Power" išleidimo vaikinukų keliai kuriam laikui išsiskyrė.

Gavinas išvažiuoja į Bostoną tam, kad daugiau sužinotų apie dirbtinio intelekto pritaikymą kompiuterinėse programose, o Rubinas išvyksta į New Beach Kaliforniją mokytis dirbti su trimate kompiuterine grafika.

Rubinas, baigęs savo mokslus, perkelia firmą Naughty Dog į Bostoną ir per metus sukuria žaidimą "Way of the Warrior" Panasonic 3DO sistemai.



Naughty Dog, ieškodama leidėjo, susidūrė su Universal Interactive Studio, su kuria tuoj pat pasirašoma bendradarbiavimo sutartis, ir firma perkeliama į Los Andželą, kur sukuriamas Crash Bandicoot.

Andy Gavin

Gimė Virdžinijos valstijoje. Baigė Haverford koledžą ir įgijo mokslinį laipsnį kopiuteriniame moksle bei informatikoje. Būdamas vienas iš dirbtinio intelekto laboratorijos darbuotojų, sukūrė vienam iš NASA Marso visureigių video kamerą. Pasinaudodamas Bandicoot ir Bandicoot 2 žaidimo programavimo kalba C ir LISP, sukūrė naują programavimo kalbą GOOL (Game Oriented Object LISP) tam, kad žaidimuose užtikrintų greitą vaizdo informacijos apdorojimą.

Jason Rubin

Baigė Mičigano universitetą ir 11 metų paaukojo kurdamas kompiuterinius žaidimus. Jasonas suteikė gyvybę Crash'ui bei kitiems Crash Bandiccot žaidimo personažams.

Crash Team Racing istorija

Neo Cortex pasirodo ne vienintelis piktasis mokslininkas gyvenantis trijų salų teritorijoje kartu su Crashu.

Daktaras Nitro Oxide – tai dar vienas piktadarys, besiruošiantis beprotiškam žygiui užimti ir valdyti visą pasaulį. Vaikystėje Nitro patyrė labai didelę moralinę, fizinę ir dar kažkokią traumą, kurios pasekoje jis tapo ultra greitu išsigimėliu.

Norėdamas patenkinti savo pomėgį greičiui, metai iš metų jis salos gyventojams organizuodavo lenktynes, bet niekas jo nesugebėdavo nugalėti ir tada, kai jo nervai visai pakriko, jis nutarė užimti visą pasaulį ir įrodyti visiems, jog lenktynėse jo niekas negalėjo ir negalės aplenkti...



Tai sužinojęs Neo Cortex sukviečia savo draugus ir priešus, norėdamas sužlugdyti Nitro karjerą, t.y. laimėti lenktynėse ir tokiu būdu visiems laikams atsikratyti savo konkurento piktuose darbuose.

Jei nors vienas iš "pasipriešinimo fronto" laimės prieš Nitro, tai galbūt jį sustabdys nuo beprotiškos idėjos panaudoti Hyper Aktivatorių (mašina, sugebanti Žemės planetą permesti į hyper greičio zoną). Na, ir savaime aišku, kad kiekvienas iš lenktynių dalyvių turi savų kėslų panaudojant Hyper Aktivatorių. Crash'as turi tik vieną tikslą – sustabdyti piktųjų genijų kėslus ir sunaikinti baisiąją mašiną, kuri pasaulį gali atvesti prie negrįžtamos katastrofos.

"Pasipriešinimo frontas" surengia lenktynes tarpusavyje, kad išsiaiškintų, katras iš jų greičiausias ir sugebės lenktyniauti prieš Nitro Oxide.

Lenktynės pasaulio gelbėjimo vardan prasideda!

Žaidimo ypatybės

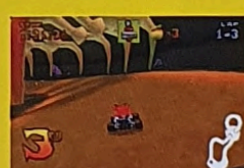


• visi Jūsų mėgstamiausieji Crash Bandicoot žaidimų serijos personažai bei dar niekur lyg šiol nematyti konkurentai;

• keletas žaidimo variantų: nuotykinis, važiavimas su ribotu laiku, paprastos lengtynės su varžovais bei Grand Prix;

• šimtai įvairiausių paskatinamųjų priedėlių ir ginklų, įskaitant Nitro ir TNT dėžes, užnuodytus skysčius ir laiko dėžutes;

• specialusis daktaras-dvasia Aku Aku ir Uka Uka lydintis herojų;



• lenktyninių mašinėlių modernizacija Lungnuto garaže: padangos, motoras;

• pilnas Analog Controller Dual Shock palaikymas.

Žaidimo režimai

Adventure mode – daugiau kaip 20 nuostabių trasų.

VS mode – lenktynės vienas prieš vieną su Jūsų pasirinktais personažais.

Time Trial mode – leidžia Jums pasirinkti trasas priklausomai nuo jų įveikimo laiko.

Gran Prix mode – režimas panašus į Vs mode, bet Jums

bus pricinamos tik šešios trasos ir priešininkų mašinėles valdys pats kompiuteris.

Battle Mode – žaidėjams suteikiama galimybė patikrinti savo sugebėjimus mašinėlės valdyme bei ginklų naudojime. Specialiai šiam režimui sukurtos atskiros penkios trasos, taip pat suteikiama galimybė jas redaguoti.



Mašinėlių modernizavimo galimybės

Padangos – 3 padangų lygiai

STREET – pradinis padangų lygis. Tinka visoms trasoms.

SLICKS – modernizuotas STREET modelis.

MONSTER – geresnio sukibimo su bet kokia kelio danga rasti neįmanoma.

Exhaust (greitintuvas) – 3 lygiai

DUAL – pradinis greitintuvo lygis.

FREE FLOW – greitintuvas, kuris pakels Jus nuo žemės ir net nepajusit, kaip pasieksite pirmąsias gretas.

TURBO – aukščiausio galingumo greitintuvas. Lenktynininko svajonė!

Motoras – 3 modernizavimo lygiai

100cc – pradinis motoro galingumas.

150cc – daugiau arklio jėgų, didesnis greitis.

250cc – žvėris! Neskirtas flegmatikams.

Papildomi žaidimo komponentai (Power-Ups)

Šimtai paskatinamųjų-papildomų komponentų Jus priartins prie finišo. Juos susirinkti galite mašinėle daužydami ant kelio besimėtančias dėžes su ženklu "?". Kiekvienas papildomas žaidimo komponentas padeda žaidėjui arba kenkia priešininkui.

Tai gi dabar galima konkrečiau detalizuoti kiekvieną papildomą žaidimo elementą:

Small Bowling Bomb – maža bombelė su mažu sprogimo lanku.

Large Bowling Bomb – didelė bombelė su dideliu sprogimo lanku.

Tracking Missile – automatiškai užsifiksuojančios raketos. Taikinį seka tol, kol jo nesunaikina.



Explosive Crates – dėžės, išsimėčiusios po lenktynių trasą. Kai mašinėlė jas kliudo, įsijungia sprogiklis su mažėjančiu laikmačiu. Bumm! Sprogimas!

Poison Beaker – atsargiai nuodai!

Cure – išgydo nuo Poison Beaker.

Invincibility – nemirtingumas bei greičio padidinimas iki maksimumo.

Spring – leis Jums pašokti aukštai į orą.

N. Tropy Clock – sustabdys Jūsų priešininkus ir suteiks Jūsų mašinėlei maksimalų greitį. Linksmo vėjo iki finišo!

Turbo Boost – laikinai padidins variklio galingumą iki 140 procentų.

Ką gi sugeba mašinėlės?

O gi beveik viską: pajudėti iš vietos su pagreičiu, stabdyti, šokinėti, vienu žodžiu, ką ir visos sportinio tipo mašinos. Savaime aišku, pasinaudojus papildomais žaidimo komponentais iš savo mažojo automobilio išspausite ir kitokių triukų.

Straipsnio autoriaus nuomonė

Manau, kad tikrai vykęs žaidimas, ypač tiems, kas neabejingas Crash Bandicoot trilogijai.

Tarp kitko, jau trečioje dalyje gamintojai žaidėjams pateikia panašių lenktynių mašinėlėmis prototipą. Taigi, jei teko pasivažinėti trečioje dalyje, tai, manau, puikiai įsivaizduojate, kas Jūsų laukia šiame žaidime, tik kokius penkis kartus geriau.

Grafika beveik nesiskiria nuo paskutinės trilogijos dalies. Ar tai gerai, ar ne paliksiu spręsti Jums patiems. Galiu tik pasakyti, kad man ji patiko. Suderintos spalvų paletės, fonai, nuostabūs peizažai. Taip pat muzika, kaip ir trilogijoje, be priekaištų.

Jei mes rimčiau pažvelgsime į šį žaidimą, suprasime, kad iš tikrųjų tai pačios paprasčiausios arkadinės lenktynės su visokiais "pribombasais". Nemanau, kad žaidimas išsiskirtų iš kitų panašaus lenktyninio žanro žaidimų, jei ne įžymusis Crash Bandicoot.

Eilinį kartą VARDAS DAUG KĄ REIŠKIA!



Na, o straipsnio pabaigai siūlau pasiskaityti interviu su Jasonu Rubinu.

Kas tas daktaras Nitrus Oxide?

Daktaras Nitrus Oxide – mokslininkas, beprotis, kuris reguliuoja greitį. Tai va, jis sumanė siaubingą planą, pagreitinti pasaulį, net nemąstydamas, jog šis jo poelgis sunaikins visą Žemę bei jos gyventojus, įskaitant Crashą, Coco bei daktarą Cortexą.

Kiekvienas iš šių herojų, bandydami sustabdyti Nitrusą, turi tam tikrus kėslus ir tikslus, bet niekas nėra toks greitas, kad galėtų su juo susikauti. Vienintelis būdas, tai pristabdyti daktarą ir tokiu būdu jis taps pažeidžiamas.

Konkuruodami vieni su kitais, jie tarsi treniruojasi lenktynėse ir gal būt vienas iš jų sugebės susikauti finalinėje kovoje.

Kas per prietaisas – Hyper Aktivatorius?

Hyper Aktyvatorius – tai velniškai pavojingas išradimas. Nitro jį sukūrė tik tai tam, kad pagreitintų pasaulį. Kai Hyper Aktivatorius įjungtas, minutės tampa sekundėmis, o dienos – valandomis.

Nitro gimė hyper greitas, todėl jam gana sudėtinga gyventi normalaus laiko tėkmėje, jo gyvenimo tikslas – aktyvuoti šį siaubingą aparatą ir jam visiškai neįdomu, kas atsitiks su kitais žemės gyventojais. Taip, kad Jums daugiau nieko nebelieka kaip tik mokytis greitai važinėti ir susikauti su Nitro finalinėje kovoje, sunaikinant Hyper Aktivatorių.



Tai koks gi buvo kompanijos tikslas išleidžiant žaidimą "Crash Team Racing"?

Yra net trys tikslai. Pirmasis – Sony PlayStation žaidimų kompiuterį iškelti į aukštumas, sukūrus naujų technologijų, lygių, žaidimą, panaudojus visiems jau seniai pažįstamus personažus. Antrasis – sukurti dar niekur anksčiau nepasirodžiusį kelių žaidėjų žaidimą. Trečiasis tikslas – dar giliau supažindinti žaidėją su Crasho pasauliu.



Crasho oponentai žaidžia nesąžiningai. Savaime aišku, to reikalauja jų prigimtis. Bet kaip Crashui su tuo kovoti?

Vienintelis būdas yra žaisti "su galva". Praktikuokitės ir savo pasieksite. Ir išvis, Cordexas paklaustų: "O kas čia tokio, kad aš apgaudinėju kitus lenktynių dalyvius?"

Kuo skiriasi žaidimo režimai?

Pasistengėme sukurti daug žaidimo režimų (game mode). Vienas iš jų – nuotykinis režimas, kuriame žaidėjui bėgant laikui bus prieinamos visos trasos, kuriose reikia rankioti visokius kristalus, brangakmenius bei pinigėlius, už kuriuos modernizuojamos mašinėlės ir tokiu būdu paruošiamos finalinei kovai. Taip pat žaidėjas gali pasirinkti laiko lenktynes, kovos lygius, ištvermės režimus. Suteikiama galimybė vienu kartu žaisti nuo 1 iki 4 žaidėjų. Vienu žodžiu, šis žaidimas sulaikys Jus ne vienai dienai.

Ar žaidime yra kokių nors ginklų bei papildomų elementų? Ar yra kokių nors pažįstamų daiktų iš Crash Badicoot trilogijos?

Taip, yra labai daug papildomų elementų ir ginklų. Vienas iš įspūdingiausių elementų, aš manau, yra Turbo Boost. Jis papildomo mygtuko paspaudimu leidžia pasiekti maksimalų mašinėlės greitį. Tai tikrai įspūdinga.



Taip pat labai norėjome sukurti žaidimą tokį, kad žaidėjas pasijustų kaip "motokrose" su galingais šuoliais į orą, kurie suteiktų skrydžio įspūdį. Savaime aišku, žaidėjas turi mokytis, kaip kartu naudoti įvairius papildomus elementus, nes tik jie gali Jums padėti pasiekti maksimalų greitį trasoje.

Kas liečia ginklus, tai jie klasikiniai ir daugelis jų atkeliavo iš Crash Bandiccod trilogijos.

Kokios transporto priemonės aktyvuotos žaidime? Ar Coco vis dar galės lenktyniauti sėdėdama ant tigro nugaros, kaip mes matėmė paskutinėje Crasho dalyje?

To tigro vardas Pura ir praktiškai jis dalyvauja lenktynėse, bet ne kaip transporto priemonė, o kaip lenktynininkas. Na, o visi žaidimo personažai naudoja vienodo tipo transporto priemones, kartingus, bet įmanomas jų modernizavimas.

Nuo modernizavimo priklauso mašinėlės greitis, sugebėjimas įveikti posūkius ir t.t. Tarp kitko modernizuotas transporto priemones galima išsaugoti atminties kortelėje, bei perkelti jas į žaidimą su gyvais oponentais.

Su kokiais sunkumais susidūrėte kurdami žaidimą "Crash Team Racing"?

"Crash Team Racing" žaidimo varikliuką pradėjome kurti nuo nulio. Jį kūrėme beveik visus metus ir vis dar tobuliname. Mes manome, kad sukūrėme galingiausią žaidimo "varikliuką", kuris dar prieš tai niekada nebuvo panaudotas Sony PlayStation žaidimų kompiuterių sistemoje.

Savaime aišku, mes esame labai patenkinti savo darbu, nes kiekvienais metais tobuliname savo žaidimus; tai galite pamatyti palygindami "Crash Bandicood 1" ir "Crash Team Racing". Todėl drąsiai galima teigti, jog sugebame rasti sprendimus ir pateikdami žaidėjams savo produkciją kiekvieną kartą vis tobulėti.



Kas sukūrė žaidimui "Crash Team Racing" muzikinį takelį?

Grupė Mutalo Muzika. Ji taip pat prisidėjo ir prie Crasho



trilogijos muzikinio apipavidalinimo.

Markas Mothersbaughtas – kompozitorius, kuris atrado save kurdamas muziką kompiuteriniams žaidimais. Jis tikrai gerai padirbėjo kurdamas muzikinį apipavidalinimą žaidimui "Crash Team Racing".



Perkamiausi Sony PlayStation žaidimai GAMEFEVER duomenimis, 2000 metų gegužė

1. **WWF Smackdown**
2. **Syphon Filter 2**
3. **Star Wars: Jedi Power Battles**
4. Triple Play 2001
5. Tony Hawk's Pro Skater
6. Syphon Filter
7. MLB 2001
8. Army Men 3D
9. Gran Turismo 2
10. Spyro The Dragon

Perkamiausi Sony PlayStation žaidimai RACE/FLY žanre VIDEOGAMES duomenimis, 2000 metų gegužė

1. **Ridge Racer Type 4**
2. **Gran Turismo 2**
3. **Crash Team Racing**
4. Speed Punks
5. Wipeout 3
6. Sled Storm
7. Hot Wheels
8. V-Rally 2
9. Magical Racing Quest
10. Driver

Kompiuteriai žaidžia šachmatais

Bandymų poligonas - šachmatų lenta

Dauguma Dirbtinio Intelekto (angl. - *Artificial Intelligence* arba sutrumpintai *AI*) kūrėjų kompiuterių eros aušroje vieningai manė, kad šachmatai yra labai patogus modelis tiriant ir kuriant AI. Šachmatai buvo pasirinkti, nes žaidimas turi aiškią pabaigą (laimėjimas, pralaimėjimas ar lygiosios), jo taisyklės griežtai apibrėžtos, čia nėra atsitiktinumo elementų. Priimtų sprendimų kokybę bei programos žaidimo stiprumą galima gana tiksliai įvertinti ir palyginti tiek su kitų kompiuterių programų, tiek su žmonių pasiektais rezultatais.

Milijonai žmonių visame pasaulyje žaidžia šachmatais. Per kelis šimtmečius sukurta ištisa šachmatų teorija, partijų užrašymo taisyklės, tačiau aiškaus pergalės pasiekimo būdo (algoritmo) nerasta. Nors žaidimo variantų skaičius yra baigtinis ir teoriškai galima perrinkti visą sprendimų medį. Buvo apskaičiuota, kad tam reikėtų įvertinti apie 10^{120} (t.y. vienetas su šimtu dvidešimčia nulių) galimų pozicijų. Pastebėta, kad baltieji, žaidime darantys pirmąjį ėjimą, prieš juoduosius turi nedidelę persvarą. Tačiau šachmatų variantų skaičius toks didelis, kad griežtai atsakyti, kaip turėtų baigtis partija abiems pusėms, darant pačius geriausiai ėjimus, ko gero, negalėsime niekada.

Šachmatų žaidėjo ar programos kvalifikaciją gana tiksliai nusako visuotinai priimta ir matematiniais skaičiavimais paremta "Elo" reitingų sistema. Šis reitingas svyruoja nuo 1000 silpniausiam žaidėjui, iki 2800 - didmeistriui. Jis parodo, kad 200-tais taškų didesnį reitingą turintis žaidėjas prieš oponentą vidutiniškai turėtų laimėti 75 procentais atvejų. Tarkime, kad vieno žaidėjo reitingas 1400, o jo priešininko - 2000, tai silpnesniojo šansus laimėti galime apskaičiuoti pagal formulę: $0{,}25^{(2000-1400)/200} \times 100\% = 1{,}5\%$.

AI tiriančių mokslininkų dėmesį šachmatai traukė, matyt, dar ir dėl to, kad visuomenėje vyrauja nuomonė, jog mokėjimas gerai žaisti šachmatais rodo aukštą intelektą. Reiškia, šachmatais gerai žaidžiantis kompiuteris — intelektualus?

Žmogaus ir kompiuterio varžybos

Jau ir anksčiau buvo mėginimų priversti kompiuterius žaisti šachmatais. Tačiau pirmoji pakankamai gerai žaidžianti programa buvo sukurta tik 1967 metais. Ji vadinosi "Machack" ir savo pajėgumu beveik prilygo vidutiniam statistiniam JAV šachmatų federacijos nariui, kurio Elo reitingas tuo metu buvo apie 1500. Nors patyrusiam žaidėjui ši programa pasipriešinti negalėjo, tačiau pasiektas rezultatas buvo stulbinantis. Juk tai reiškė, kad už visą likusią žemės gyventojų dalį (daugiau nei 99,9 procento) programa žaidė geriau.

70-jame dešimtmetyje imta rengti šachmatų turnyrus, kur dalyvaudavo vien kompiuteriai. 1973 metais čempionu tapo programa "Chess 3.0", pirmą kartą panaudojusi brutalios jėgos (angl. — *brute force*) metodą, paremtą paprastu algoritmu, užtikrinančiu kuo didesnį ėjimų medžio peržiūros gylį. Nuo to laiko lemiamą reikšmę įgavo ne algoritmo tobulumas, o kompiuterio greitis. Ugnį konkurencinei kovai pakurstė paskirta 100 000 dolerių premija, kuri buvo pažadėta tam, kas pirmas parašys programą, nugalėsiančią pasaulio čempioną žmogų. Vėliau "Chess" buvo kelis kartus tobulinama, tačiau ne stengiantis kopijuoti žmogaus mastymą, o spartinant pozicijų peržiūros algoritmą.

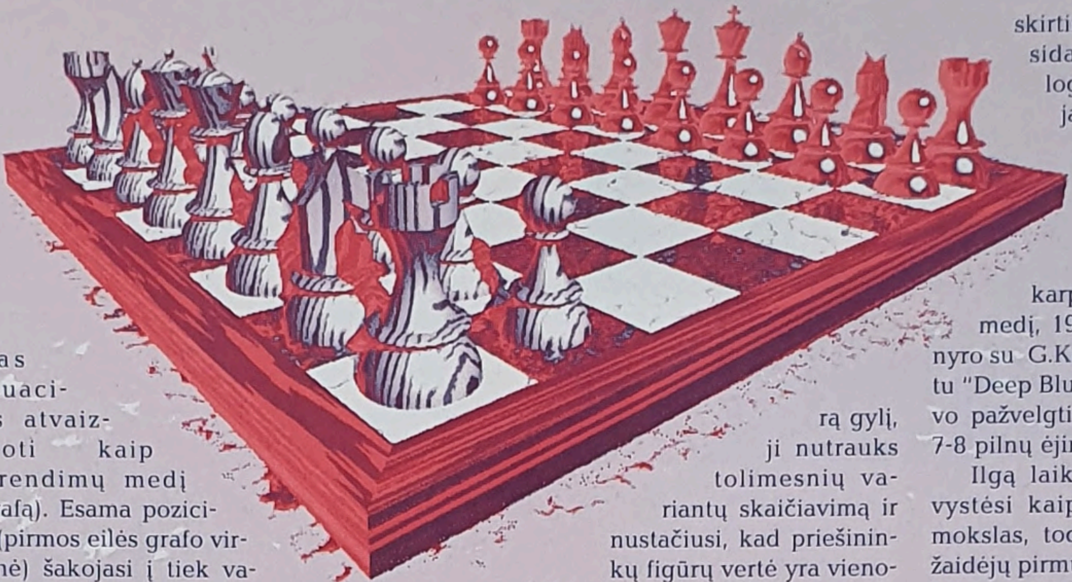
Vėliau konkurencinėje kovoje nugalėjo superkompiuterius gaminančios kompanijos "Cray" programa "Cray Blitz". Tai buvo paskutinis nespecializuotas kompiuteris, laimėjęs kompiuterių pasaulio čempiono titulą. Ken Tompson kartu su "Bell Telephone Labs" 1980 metais žaidime naudojamus algoritmus realizavo ne programiškai, o sukūrė tam specialiai pritaikytą procesorių. Tai žymiai paspartino variantų peržiūrą ir "Belle" vardu pavadintas aparatas pasiekė šachmatų meistro lygį.

Tuo pačiu principu 1985 metais sukurtas "Hitech" per sekundę peržiūrėdavo iki 175 000 šachmatinių pozicijų. Tačiau pirmasis pasaulio čempionui G.Kasparovui iššūkį 1989 metais metė "IBM" kompanijos kūdikis - "Deep Thought". Galintis per sekundę apdoroti vieną milijoną pozicijų specializuotas kompiuteris gėdingai pralošė 2:0 skirtumu. Kompiuteris buvo patobulintas paraleliai sujungus 40 tų pačių procesorių ir gavo "Deep Blue" vardą. G.Kasparovas jį vos įveikė 10 partijų mače.

1997 metais kiaušinis nugalėjo vištą. Turintis savyje RS/6000 SP kompiuterį ir 512 specializuotus jam padedančius procesorius bei per sekundę galintis įvertinti 200 milijonų pozicijų, modernizuotas "Deep Blue" rezultatu 3,5:2,5 įrodė, kad žaidime, kuris tradiciškai buvo laikomas pačiu sudėtingiausiu, pakankamai daug skaičiavimo galios turintis geležies gabalas gali įveikti bet kokį žmogų. Sudėtingą žmogaus intelektą nugalėjo kompiuteris, naudojantis paprastą pozicijų perrinkimą ir kurio žaidimo metodai per visą tą laiką mažai priartėjo prie tradicinio žmonių mąstymo.

Kompiuteriniai šachmatų žaidimo algoritmai

Šachmatų programavimo pagrindai buvo sukurti dar tik atsiradus kompiuteriams, kai 1949 metais C.Shannon suformulavo pagrindinius principus, kuriais ir dabar su tam tikromis modifikacijomis remiasi praktiškai visos programos. Jis pasiūlė žaidime susidaran-



čias situacijas atvaizduoti kaip sprendimų medį (grafą). Esama pozicija (pirmos eilės grafo viršūnė) šakojasi į tiek variantų, kiek yra galimų ėjimų (grafo briaunos). Šie variantai savo ruožtu irgi skyla į kitus variantus (antros eilės grafo viršūnės) ir t.t. Pasiekus pakankamą gylį, įvertinamos galutinės ir tarpinės lentoje susidariusios pozicijos (grafo viršūnės). Laikantis principo, kad priešininkas darys geriausius ėjimus, atsekama (grafų teorijoje – "MiniMax" uždavinys), kokie ėjimai (grafo viršūnės) mums yra naudingiausi.

Dažniausiai 8x8 langelių žaidimo lenta vaizduojama 64-se atminties registruose. Kiekviename atminties registre yra saugomas vienas skaitmuo, kuris atitinka tam tikrą šachmatų figūrą. Baltosios figūros atvaizduotos teigiamais skaičiais, juodosios – neigiamais, o nulis reiškia, kad langelis yra neužimtas. Sudaromos nesudėtingos visų figūrų rūšių ėjimų generavimo taisyklės.

Šachmatuose jau seniai sugalvoti gana paprasti ir efektyvūs jėgų balanso įvertinimo būdai. Žinoma, kad kiekviena figūra turi tam tikrą vertę. Jei pėstininko vertę prilyginsime vienetui, tai tada žirgo ir rikio vertė bus - 3,5, bokšto – 5, valdovės – 9,5 ar 10. Kadangi praradus karalių pralaimėsime, tai jam suteikiama labai didelė vertė (pavyzdžiui – 99). Be to, papildomų taškų duodama už lentos centro kontrolę, karaliaus saugumą. Taškai atimami, jei pėstininkai yra sudvigubinti (t.y. išdėstyti vienoje vertikalėje) ir t.t. Kurio žaidėjo figūrų bendra vertė yra didesnė, tas ir turi geresnius šansus laimėti. Nors toks euristinis pozicijos įvertinimas nėra visiškai tikslus ir figūrų vertės santykiai įvairiose programose gali net skirtis, tačiau šis metodas esamą padėtį atspindi gana neblogai ir tolimesnis statinės pozicijos įvertinimo tikslinimas programos žaidimo beveik nepagerina. Žaidimo viduryje kiekviena pusė turi maždaug 40 leistinų ėjimų. Galima nesunkiai paskaičiuoti, kiek įvairių pozicijų gali susidaryti po dviejų baltųjų ėjimų ir juodųjų atsako į juos (40x40x40x40=2560000).

Susidariusios situacijos peržiūros gylis negali būti vienodas, nes galutinį pozicijos įvertinimą reikia atlikti tik tada, kai lentoje nusistovi tam tikra pusiausvyra. Kitaip programa darys grubias klaidas: pasiekusi tam tikrą gylį, ji nutrauks tolimesnių variantų skaičiavimą ir nustačiusi, kad priešininkų figūrų vertė yra vienoda, poziciją įvertins kaip maždaug lygią, nors sekančiu ėjimu programa, tarkime, praras valdovę. Kad taip neįvyktų, poziciją vertinti galima tik tada, kai nebelieka forsuotų ėjimų – figūrų mušimo, šacho ar mato karaliui, pėstininkas nepasiekia paskutinės linijos ir nevirsta nauja figūra.

Kaip pagerinti programos žaidimą

Mechaniškai perrenkant visas po kiekvieno ėjimo susidarančias situacijas pozicijų medis katastrofiškai auga. Jei kiekviena pusė, žaidimo lentoje darydama ėjimą, gali pasirinkti iš 25-ių variantų, tai po septynių abiejų pusių ėjimų reikės įvertinti net 37 milijardus milijardų situacijų. Gi žmogus per sekundę įvertina tik kelias pozicijas. Jam to užtenka, nes žmogus intuityviai atmeta visiškai nelogiškus ar mažai perspektyvius pratęsimus. Geras žaidėjas dažniausiai nagrinėja tik po 2-3 stipriausius juodųjų ir baltųjų ėjimus.

Šiuolaikinės programos irgi sugeba atmesti pačias blogiausias žaidimo medžio šakas. Be to kompiuteris atsimena po skirtingų ėjimų susidarančias analogiškas pozicijas ir todėl antrą kartą tų pačių variantų jau nenagrinėja. Taip apkarpiusi paieškos medį, 1997 metų turnyro su G.Kasparovu metu "Deep Blue" sugebėdavo pažvelgti, kas bus po 7-8 pilnų ėjimų.

Ilgą laiką šachmatai vystėsi kaip tam tikras mokslas, todėl dauguma žaidėjų pirmuosius ėjimus daro beveik negalvodami ir remdamiesi debiutų (žaidimų pradžių) teorija, kuri net iki 15-17 ėjimo nurodo optimalius kiekvienos pusės veiksmus. Šias žinias kompiuterinės programos turi sukaupusios duomenų bazėse ir sėkmingai jomis naudojasi.

Daug teorinių darbų yra atlikta ir apie žaidimo pabaigas (endšpilį), kai lieka tik kelios figūros, todėl žmogus čia vadovaujasi jau žinomais bendraisiais principais, nes supranta kokios pozicijos reikia siekti. Tuo tarpu pirmosios programos šioje žaidimo dalyje buvo gana silpnos, nes pozicijos formalus įvertinimas mažai galėjo padėti, kadangi endšpilyje ilgai vyksta manevravimas negausiomis figūromis. Mechaniškai surasti, kokios situacijos siekti po, tarkime, 20 ėjimų, kompiuteris negalėjo dėl riboto ėjimų peržiūros gylio. Vėlesnėse programose atsiradusios endšpilio pozicijų enciklopedijos pagerino kompiuterių žaidimą.

Kompiuterių indėlis į šachmatų teoriją

Skirtingai, nei šachmatų žaidimo pradžiose,

kur programos tik pasiskolino per amžius žmonių sukauptas žinias, žaidimo pabaigose kompiuteriai pakoregavo nemažai šachmatų teorijos postulatų. Čia daug pasidarbavo specializuotos programos, nagrinėjančios žaidimo pabaigas, kai iš abiejų pusių lieka tik karaliai ir po kelias figūras. Išvados buvo tokios netikėtos, kad teko keisti kai kurias šachmatų varžybų taisykles.

Šachmatų taisyklėse nurodyta, kada žaidimas baigiasi lygiosiomis. Tai padaryta, kad žaidėjai savanaudiškai nevilkintų kovos, kol priešininkui baigsis partijai skirtas laikas. Pavyzdžiui, jei baltieji liko tik su karaliumi, o juodieji turi karalių ir dar du žirgus, žaidimo pabaiga, nepaisant juodųjų akivaizdaus materialinio pranašumo yra aiški — teorinės lygiosios, nes dviem žirgais pastatyti mato vienišam karaliui neįmanoma.

Anksčiau galiojo taisyklė: jei abi pusės padarė 50 ėjimų tik figūromis (nejudino pėstininkų) ir nei viena figūra nebuvo numušta, žaidimas, kaip beprasmiškas laiko švaistymas, taip pat turi baigtis lygiosiomis. Kompiuteriai įrodė, kad kai kuriais atvejais stipresnioji pusė, siekdama pergalės, turi daryti žymiai daugiau ėjimų. Pavyzdžiui, pozicijoje karalius (Kc1), rikis (Rh2) ir žirgas (Že1) prieš juodųjų karalių (Kh1) ir žirgą (Žb2) - baltieji "pagauna" juodųjų žirgą tik po 77 (!) ėjimų. Ištisus amžius buvo manoma, kad esant tokiam jėgų santykiui, partija turėtų baigtis lygiosiomis. Rezultatai tikrai įdomūs, prisiminus, kad turnyrų praktikoje dažnai visa partija baigiasi greičiau, nei šis žmogaus protui nesuvokiamas manevravimas beveik tuščioje lentoje.

Dar vienas smūgis 50 ėjimų taisyklei - partijų pabaigose, kai be karalių lieka bokštas ir rikis prieš bokštą teoriškai partija turėtų baigtis lygiosiomis. Tačiau kompiuteris surado daug pozicijų, kur stipresnė pusė laimi. Štai rekordinis pavyzdys — baltieji (Kd6, Be2, Rc8), juodieji (Ka8, Bh7). Čia abiem pusėms darant geriausius ėjimus baltieji laimi tik po 59 (!) ėjimų.

Kompiuteriai padėjo patikrinti ir daug šachmatų uždavinių. Pasirodė, kad kai kurie etiudai, spausdinti ne vienoje knygoje ir iš kurių mokėti ištisos būsimų šachmatistų kartos, turi trūkumų ar yra neteisingi.

"Go" - paskutinis žmonijos bastionas

Keturiasdešimt metų intensyvaus informacinių technologijų specialistų darbo parodė, kad kompiuteris sugeba žaisti šachmatais geriau už žmogų, visiškai nekopijuodamas jo mąstymo (taip mėgino elgtis tik pirmosios vilčių nepateisinusios programos). Pasirodo, žaisti galima ir nesukūrus AI, o naudojant iš esmės tik paprastą pozicijų perrinkimą, t.y. "brutalią jėgą".

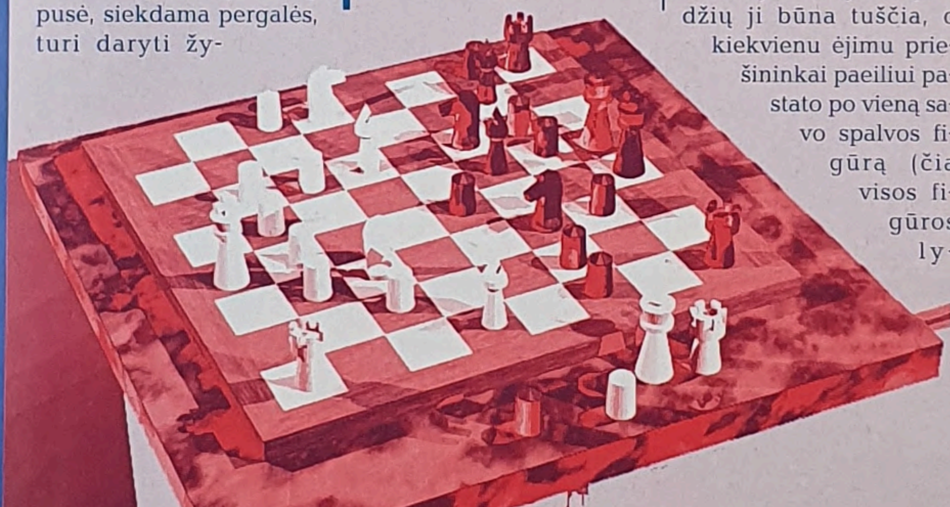
Mašinoms šachmatuose pasiekus tokių stulbinančių rezultatų (jau nekalbant apie šaškes, kur lūžis pasiektas buvo žymiai anksčiau), atrodytų, nebeliko loginių stalo žaidimų, kuriuose žmogus laimėtų prieš kompiuterį. Visiems pasidarė šiek tiek liūdna. Tačiau paaiškėjo, kad dar yra bastionų, kur paprastas žaidėjas, net ne čempionas, įtikinamai aplošia bet kokią programą. Šis žaidimas vadinasi "go". Jis atsirado senovės Kinijoje maždaug 2000 metų prieš mūsų erą.

Žaidimo taisyklės dar paprastesnės, nei šachmatuose. Žaidžiama dviese 19x19 susikirtimo taškų turinčioje lentoje. Iš pradžių ji būna tuščia, o kiekvienu ėjimu priešininkai paeiliui pastato po vieną savo spalvos figūrą (čia visos figūros lygiavertės — kaip šaškėse). Žaidėjai stengiasi iš visų pusių apsupti priešininko "šaškes". Jei tai pavyksta, apsuptos "šaškės" nuo lentos nuimamos. Go partija baigiasi, kai priešininkai tarpusavyje susitaria arba lentoje nebelieka, kur statyti figūrų. Laimi daugiau "teritorijos" valdantis žaidėjas.

Darant ėjimus žaidime susidaro įvairios persipinančios "šaškių" grupės. Pagrindinis sėkmingo žaidimo principas — atpažinti, kurios figūrų grupės yra "gyvos" (gali būti apgintos nuo apsupimo), o kurios - "mirusios" (jų apginti niekaip nepavyks ir bus pašalintos nuo lentos). Mėginant gelbėti "negyvas" grupes, pralaimėjimas būna dar didesnis, nes tada prarandama dar daugiau figūrų. Poziciją geriau stiprinti, ten, kur grupė yra "gyva".

Skirtingai nuo šachmatų, kur susidariusią situaciją galima gana tiksliai įvertinti formaliai, go žaidime tokių vertinimo kriterijų nėra, o paprastas balų sumavimas už kiekvieną "šaškę" lentoje neatspindės tikrosios padėties, nes po kelių ėjimų didžioji priešo figūrų dalis gali būti apsupta ir nuimta nuo lentos. Variantų ieškojimas kompiuteriui irgi nepadės, nes galimų ėjimų medis plečiasi žymiai sparčiau, nei šachmatuose — pirmame ėjime yra 19x19 = 361 galimybių, o po dviejų abiejų pusių ėjimų variantų skaičius išauga iki 12 milijardų!

Prognozuojama, kad stipriu go priešininku kompiuteris taps tik po kelių dešimtmečių, o kol kas šio žaidimo geriausių programų autorių laukia solidūs piziniai fondai. Taigi AI kūrėjams mestas dar vienas iššūkis.



Ernis

PC vs CONSOLES

arba Kruvinoji klaviatūra prieš sustingusį džoistiką

Pirmąjį šio skyrelio straipsnį nutariau dedikuoti nuo neatmenamų laikų besitęsiančiai kovai tarp personalinio kompiuterio ir konsolių. Kovai, turinčiai išsiaiškinti, kas vis dėlto yra geresnė platforma žaidimams ir kas privilios daugiau vartotojų. Taigi...

Pirmasis videosistemų žingsnis buvo žengtas tolimais 1971-aisiais, kuomet buvo išleistas pirmasis juodai-baltas arkadinis automatas (dauguma jūsų tikriausiai pamiršo, o gal net nematė bespalvių televizorių, ką jau kalbėti apie juodai-baltus žaidimus). Tiesą pasakius, ši tuometinio technologinio progreso viršūnė nesulaukė deramo sutikimo ir praktiškai liko nepastebėta bei nesuprasta. Tačiau jau po metų kompanija **Magnavox** pristato pirmąjį prie televizoriaus jungiamą prievadą pavadinimu *Odyssey*. 1975-aisiais saulės šviesą išvysta žaidimas **Gunfight**, kuris dėmesio vertas vien tik dėl to, kad jis naudojo ne paprasčiausias mikroschemas, bet tikrų tikriausią mikroprocesorių. Ir prasidėjo... 1976-ieji išvydo konsolę *Video Entertainment System* – pirmąją sistemą, pradėjusią draugauti su kartridžais. 1977-aisiais tuomet jau spėjusi pasižymėti kontora **Atari** pristato pirmąjį programuojamą "žvėrį" (pamatytumėt jo gabaritus...) – *Atari 2600*, kainavusį nei daug, nei mažai, o 250 žalių. Kaip supratote, rinka vos ne kasdien pasipildydavo vis naujais ir naujais produktais. Beje, kaip tik tuomet pasirodė kultinis, bet šiandien praktiškai užmirštas žaidimas *Space Invaders*. Kaip tik po to, t.y. apie 1980-uosius, visuomenės akiratyje pasirodo eilinis super išradimas – *Intellivision*, kuris buvo net keturių sunkaus triūso metų pasekmė ir kainavo apie $300.

Reikia pasakyti, jog žaidimų automatų industrija vietoje taip pat nestovėjo. Pradžioje buvo tik "pinbolo" tipo žaidimai. Tačiau su laiku žaidimai tobulėjo, tobulėjo ir patys automatai. Juose atsirado pirmieji prietaisai, atliekantys paprasčiausius skaičiavimus. Jiems, žinoma, buvo toli iki mikroprocesorių, bet žingsnis buvo žengtas ir kaip jo pasekmė buvo 1980 metais vis tos pačios **Atari** išleistas automatas, savo gelmėse slėpęs tikrą procesorių bei gebėjęs atlikti tuo metu neįsivaizduojamus triukus. Ir nepaisant to, kad jis galėjo pasigirti nebent monochrominiu (juodai-baltu) ekranu arba garso efektais, kuriems buvo skirti net du išeinamieji kanalai, o ir jam skirtus žaidimus galėjai nesunkiai suskaičiuoti ant vienos rankos pirštų, šis automatas subūrė tikrą gerbėjų pulką, kurių gretos ėmė plėstis ne dienomis, o valandomis.

Kaip jau supratote, reikalas pakvipo gana nemažais pinigėliais. Tačiau norint juos užsidirbti, teko konkuruoti ne tik su tokiais pačiais automatų štampuotojais, bet ir su nuolat besiplečiančia konsolių rinka. O norint žmones įtikinti, jog automatai yra gerai, o konsolės – blogai, reikėjo įgyti techninį pranašumą. Viens po kito į masines žmonių susitelkimo vietas buvo gabenami automatai su vis didėjančiu žaidimų asortimentu. Dar po kurio laiko pasirodė žaidimai su akį traukiančiais įžanginiais filmukais bei kalbančiais herojais. Žodžiu, taip ir prasidėjo dar iki šiol nepasibaigusi kova tarp konsolių bei arkadinių automatų – jai galima būtų paskirti atskirą straipsnį, kurio tikriausiai niekada nesulauksit (cha :). Kaip ten bebūtų pasakysiu tik tiek, jog neteisūs tie, kurie mano, kad žaidimų automatų laikai jau seniai pasibaigė ir jau niekas net neprisimena, kaip jie atrodo. Pasirodo, kažkur "bunkeriuose" vis dar slapstosi banda senų arkadinių automatų gerbėjų, kurie jau kokius dvidešimt metų nesiskuta, nesiprausia, ir žaidžia tą patį jau kokius 2498 kartus praeitą, bet jiems labai patikusį žaidimą. O jei rimtai, yra dar "ant svieto" nemažai ištikimų šių agregatų gerbėjų, kurių atsidavimas šiems mažyliams pavirto vos ne kultiniu pasišventimu.



Lyg atsvara neįtikėtiną pagreitį įgijusiai konsolinių sistemų rinkai tapo ne kas kitas, o jaunėlis PėCė. Tiesą pasakius, beveik tuo pat metu pasirodė namų kompiuteris *SinClaire (Spectrum)*, tačiau deramos konkurencijos jis sudaryti nepajėgė. Tam buvo kelios priežastys. Visų pirma, nepamirškime, jog *Spektrum'as*, kaip ir visi kiti tuometiniai namų kompiuteriai, nebuvo orientuotas vien tik žaidimams (t.y. visai kita paskirtis), antra – jo techniniai duomenys buvo lyg šešėlis, lyginant su automatais, o ir pati kompiuterio išvaizda neteikė daug optimizmo. Tačiau po poros metų *Spektrum'as* jau turėjo nors ir mažą, bet vis dėlto savotišką žaidimų, kurie, kaip bebūtų keista, buvo sukurti eilinių vartotojų, bibliotekėlę.

Kalbėdami apie personalinius kompiuterius, dauguma mūsų omenyje neabejotinai turi **x86** procesorių šeimynos procesorius ir visą jų galybę. Tačiau turiu jums pranešti blogą žinią. Tuomet šios serijos procesoriai, būtent senukai 8086-ieji ir 8088-ieji, negalėjo pasigirt pratiškai niekuo. Taigi pirmasis konsolių ir PėCė kovos raundas pastarųjų buvo prakištas, galima drąsiai teigti, sausu rezultatu. Visi užkietėję žaidėjai dieneles leisdavo žaidimų salėse arba namuose prie televizorių, o prie 8086-ojo modelio prisėsdavo tiktai užkietėję programuotojai, kuriuos žaidimai domino tiek pat, kiek mus domina pranešimas apie susišaudymą kokiame nors Mechike, ar apie

nukeptą puertorikietį turistą, padauginusį Tekilos.

Taip prabėgo dar keli metukai, per kuriuos nerimstanti **Atari** spėjo išleisti dar kelias visai ne žaidimams skirtas sistemas. Tačiau kompanijos imidžas pasirodė esąs atbulinis stūmoklis, neleidęs įtikinti pirkėjų, jog šios sistemos yra skirtos visai ne žaidimams, o labai rimtam darbui. Prarijusi šią piliulę **Atari** grįžo prie pradinės savo koncepcijos ir išleidžia naują konsolę, ant pakilos turėjusią pakeisti vyresnę seserį. Tai buvo *Atari 5200*, kuris buvo pilnai suderinamas su visais 2600-am modeliui skirtais žaidimais, o taip pat buvo komplektuojamas kartu su magiškuoju džoistiku, ir tai turėjo nulemti šio projekto sėkmę. Be to, tais pačiais 1982-aisiais buvo išleista konsolė *Vectrex*, jau tuomet dirbusi su vektorine grafika! (Ar galite įsivaizduoti tuometinį PC, atliekantį panašius fokusus?) Tuoj po to tada praktiškai nežinoma japonų kompanija **Nintendo** pristatė savo atsakymą — sistemą *Famikom* (tenka prisipažinti, jog pats buvau laimingas jos savininkas); reikia paminėti, jog mūsų šalyje, kaip ir kaimyninėje Rusijoje, jai kažkodėl buvo duotas kitoks pavadinimas - *Dendy*. Dar lig šiol prisimenu reklamą, kurioje kažkoks straubliuotas veikėjas žaidžia tenisą ar kokį ten velnią veikia, o toks mielas balsas iš už kadro su pasididžiavimu pareiškia: "Dendy — igrajut vsie" (atseit, nusipirk *Dendy* ir suprasi, ką reiškia gyventi džiunglėse ir būti drambliu). Blah blah... Kaip ten bebūtų, Dendy buvo tikras jaunos kompanijos spyris visai tuometinei žaidimų industrijai. Įdomumo dėlei pateiksiu jo technines charakteristikas: 6502-asis procesorius (pats nežinau kas per velnias :( ), veikiantis 1,7 Mhz dažniu, skiriamoji geba — 256*240, 16 spalvų ir 5 garsiniai kanalai. Nepamirškite, jog štai tokios sistemos savininkas turėjo nemažai privalumų lyginant su tuometiniais PC "geimeriais". Visų pirma, komfortas. Nereikia gadinti nervų lastelių, nertis iš kailio mėginant priversti tą išperą pasileisti. Čia viskas suprantama net kūdikiui: įkišai kartridžą, paspaudei mygtuką, džoistiką į ranką ir tu jau žaidi. Pirkdami žaidimą jūs esate praktiškai tikras, jog gausite būtent tai, ką buvo sumąstę kūrėjai — nėra jokių trūkčiojimų ar panašių erzinančių dalykėlių. Kita vertus, PC turėjo galimybę evoliucionuoti ir būtent tai leido jam išlikti šioje negailestingoje kovoje už geriausios žaidimų platformos vardą. Tad 1984-ųjų pabaigoje vienoje barikadų pusėje mes turėjome naujutėlaitį 80286-ąjį, kitoje gi ilgam įsikūrė **Nintendo Entertainment System** (arba **FamiCom** — kaip kam patinka). Ir jei tada dar nebuvo žaidimų, reikalaujančių naujausio procesoriaus, tačiau tikrai buvo tokių, kurie kategoriškai atsisakydavo pasileisti ant senuko 8086-ojo. **Nintendo** panašių problemų neturėjo. Žaidimai pasileisdavo be jokių kaprizų ir tai traukė potencialius pirkėjus. O svarbiausia — NES galėjo pasigirti tikrai didžiule žaidimų biblioteka, kurios asortimentas augo ne dienomis, bet valandomis.



Tokiu būdu ir pastarasis kovos raundas pasibaigė įtikinama konsolių pergale. Pergale, tapusia tikros konsolių revoliucijos pranašu ir vos neužsmaugusia PC skirtų žaidimų industrijos. Tačiau tai buvo smūgis ne tik PC industrijai, bet ir gana smarkus spyris žaidimų salėms, prisipirkusioms daugybę arkadinių automatų, kurių paklausa pastebimai sumažėjo. Žodžiu, po NES sėkmės atsirado nemažai firmų, užtvindžiusių rinką įvairiausiais priedais, skirtais žaidimų sistemoms. Visų šių įvykių pasekmė buvo galingas šuolis į priekį, atvėręs konsolėms iki šiol neregėtas tobulėjimo galimybes. Video žaidimų kūrėjai perėjo prie progresyvios 16-os bitų architektūros. Kaip tik tada **Motorola** pristatė savo žymųjį procesorių *M68000*, kuris buvo naudojamas kaip pagrindas daugumai vėliau pasirodžiusių konsolių.

1985-aisiais SEGA korporacija pamėgino užimti konsolių gamintojo lyderio poziciją ir nuversti nuo sosto **Nintendo**. SEGA išleidžia konsolę *Sega Master System* bei kišeninę minisistemą *Sega Game Gear* (kiek vėliau ir **Nintendo** pristato savo analogą, gerai visiems žinomą *GameBoy* kompiuteriuką). **Atari**, kaip pastebėjote, nei akimirkai nepaliekanti šios rinkos, pateikia pasauliui dar vieną savo žaislą, šį kartą pažymėtą *7800*-uoju numeriu. Tačiau, kad ir kaip šios dvi kontoros nesistengė, joms vis tiek nepavyko nustumti **Nintendo** į savo šešėlį. **Nintendo** liko *numero uno*.

O kas gi tuo metu vyko PC stovykloje? Iš esmės nieko ypatingo. Žaidimų buvo nedaug, atrodė jie gana klaikiai, ir ši platforma niekuo, išskyrus kultinius *terr'į* bei *digger'į*, pasigirti negalėjo. Šiokių tokių pasikeitimų buvo sulaukta tiktai 1988-aisiais, kuomet pasirodė pirmosios garso kortos, kurių galimybės pranoko net "kiečiausias" konsoles.

Tačiau tai tik dar labiau paaštrino kovą konsolinių sistemų arenoje. Rinkoje pasirodo naujas žaidėjas, šį kartą juo tapo NEC, su pirmuoju 16-os bitų monstru TurboGrapx16, kainuojančiu apie $190. Techniškai šis daikčiukas pranoko bet kokią kitą iki tol išleistą žaidimų sistemą. Iškart po pirmojo pralaimėjimo nepalaužta **Sega** anonsuoja savąjį 16-os bitų agregatą — *Genesis*, Amerikoje ir Europoje žinomą pavadinimu *MegaDrive*. Techninės šios naujienos specifikacijos, palyginus kad ir su tuo pačiu NES, tikrai stulbina: 68000-asis procesorius (minėtas **Motorotos** išradimas), veikiantis 8 Mhz dažniu, 1 MB ROM (*read-only-memory*) atmintinė, 64-ių kilobaitų orepatyvioji atmintinė, skiriamoji geba — 320*224, galimybė atvaizduoti iki 512 skirtingų spalvų bei atspalvių, audio sistema, kurios smaigalyje įtaisytas procesorius Z80, veikian-

tis net 4 Mhz dažniu. Ir visa tai už viso labo $250. Tuoj pat sukuriamas naujosios konsolės *alter ego*, kuriuo tampa ežiukas Sonikas (tapęs aršiausiu santechniko Mario varžovu). Belieka prasukti galingą reklaminę kompaniją, ir sėkmė pati pas tave atšoliuos. Žodžiu, Sega ryžtingai ėmėsi reikalo mėgindama visus įtikinti, koks *MegaDrive* nuostabus ir koks pasenęs šlamštas yra NES. Tokia politika neabejotinai turėjo pasiteisinti, ir jau neužilgo **Genesis** pradėjo pamažu stumti NES'ą iš veiksmo scenos. **Nintendo** produkcija neišnyko vien tik dėl to, kad rinkoje buvo daugybė jai skirtų žaidimų, tačiau 1991-aisiais suvokę, jog sėdėdami sudėję rankas rinkos jie nesusigrąžins, korporuojasi su **Sony** ir pradeda braižyti savojo atsakymo planus.

Šiuo laikotarpiu PC savininkai žaidė *Metal Mutant*, *Civilization* ir varvino seilž, matydami, kokius super žaidimus žaidė jų draugai ant savųjų MegaDaivų. Tačiau ne viskas buvo taip tamsu PC karalystėje. Pamažu vystėsi žanrai, ypatingai strategijos, tobulėjo ir jų kokybė. Dangus lyg ir pamažu giedrėjo, tačiau liko vieta, kurioje kaupėsi juodžiausi debesys, ir tai buvo kompiuterių kaina. Toli gražu ne kiekvienas "geimeris" galėjo sau leisti nusipirkti žaisliuką, kainuojantį apie $1000.

1990-aisiais pasirodo viena pažangiausių 90-ųjų pradžios konsolių — *NEO-GEO*. Pagaminta pagal 24-bitų technologiją ji stovėjo visa galva aukščiau tiek už TurboGrapx16, tiek už *Genesis*. Ir nors grafika PC žaidimuose buvo pasiekusi visai padorų lygį, šis daikčiukas nepaliko jam jokių šansų. Tokių akį traukiančių animacijos bei ausytes įkaitinančių audio efektų iki tol matyti neteko. Be to, žaidimų apimtis galėjo siekti net 40 MB, o kiek vėliau (vėliau konsolė pasipildė CD įrenginiu) perspjovė ir šį apribojimą. Žodžiu, viskas atrodytų nuostabu, sakysite — bėk ir pirk, bet buvo vienas BET. Ir tas "bet" buvo konsolės kaina, kuri buvo tik $650, plius po $200 už kiekvieną žaidimą. Tad prieš pirkdami NEO-GEO, dauguma žaidėjų įniko į gilius apmąstymus.

Būtent dėl savo kainos ši sistema nepelnė praktiškai jokios komercinės sėkmės. Po poros metų NEO-GEO gamintoja, kompanija SNK, lyg ir atsitokėjo, todėl 1996-aisiais metais (tik 1996-aisiais) konsolės CD versija kainavo apie $200, o patys žaidimai atpigo iki $50-70. Tačiau laikas, žinoma, buvo negrįžtamai prarastas. Kaip bebūtų keista, žaidimai, skirti NEO-GEO, leidžiami ligi šiol.

1991-aisiais pagaliau atidengiama uždanga nuo ilgai laukto naujojo **Nintendo** projekto. Tai buvo taip pat 16-bitų konsolė *Super NES*. Labai tikslios marketingo politikos dėka ir neblogos techninės produkto dalies (65816-asis procesorius, veikiantis 3,58 Mhz dažniu, skiriamoji geba 512*418 plius galimybė vienu metu atvaizduoti 256 iš 32 tūkstančių spalvų, kainuojantis apie $200). **Nintendo** susigrąžino sau *pole position* ir eilinį kartą atėmė gardų rinkos kąsnelį iš **Segos** bei NEC'o. Naujosios konsolės vizitine kortele tapo žaidimų serija *Donkey Kong*. Šitas ir praktiškai visi kiti šiai sistemai skirti žaidimai pavergdavo kiekvieną bent valandėlei prie jų prisėdusį. Matyt, susiprotėjusi, jog iš *MegaDrive* stebuklų tikėtis neverta, jau po metų nuo *Super NES* išleidimo bruka savo atsakymą banaliu pavadinimu *SEGA CD* ir pirmoji pradeda gaminti jam skirtus žaidimus.

Žodžiu, konsolių gamintojai žengė koja kojon iki maždaug 1993-iųjų vasaros, kuomet kompanija 3DO išleido pirmąją 32-bitų konsolę tuo pačiu pavadinimu (įdomu tai, jog štampavo jas ne pati 3DO, o gerai visiems žinoma megakorporacija **Panasonic**). Savo techninėmis charakteristikomis 3DO paliko toli už nugaros visus, išskyrus nebent NEO-GEO, konkurentus. Kaip ir pastaroji, ji veikė su CD diskais, kas, be abejo, buvo papildomas postūmis šio kaupiklio išpopuliarėjimui būtent žaidimų srityje. Tačiau žaidimų gamintojai praktiškai kažkodėl neatkreipė jokio dėmesio į šį projektą. Be to, iš visų pusių trykštanti konkurencija bei vėl gi pernelyg aukšta konsolės kaina ($700) padarė savo juodą darbą — videosistema patyrė visišką fiasko. Iš kitos pusės, 3DO buvo didžiulis žingsnis į priekį, palyginus su viskuo, kas buvo ligi šiol. 32-bitų technologija ir visos iš jos išplaukiančios galimybės sako apie daug ką.

PC skirti žaidimai tuo metu po truputį vis tobulėjo, pasirodė didis ir nemirtingas 3D veiksmo žaidimų tėvas *DOOM*, po truputį brendo strategijos, tačiau tokių galingų šuolių kaip, pavyzdžiui, konsolių industrijoje nebuvo. Ir nors žaidimų, skirtų PC, jau tuomet buvo keli tūkstančiai vienetų, tačiau nebuvo tarp jų nei bent kiek dėmesio vertų ir ypač jaunesnio amžiaus "geimerių" mylimų arkadinių žaidimų, nei tuo labiau žaidimų, naudojančių progresyviąją CD-ROM technologiją (legendinis *Myst* pasirodė tik po metų). Be to, tuomet labiausiai paplitęs 800486-uoju procesoriumi pakinkytas kompiuteris kainavo gana nemažai, jau nekalbant apie pirmuosius žingsnius bandžiusį žengti *Pentium*.

Užtat konsolių pasaulyje gyvenimas virė kaip niekad. 1993-aisiais vėl ta pati **Atari** žaidėjų teismui pristatė pirmąją "64-bitų" konsolę *Jaguar*. Iš tiesų jos architektūra buvo visai ne 64-bitų, bet kaip ten bebūtų, tai pažangiausias to meto kūrinys. Spręskite patys: 4 procesoriai (kurių dažniai svyravo nuo 13,2 iki 26,5 Mhz), vienas kurių buvo 64-bitų, 16/24-bitų grafika, 2 MB RAM, du 16-bitų audio procesoriai ir t.t. Žodžiu, tai buvo tikras monstras videosistemų pasaulyje. Bet, kad ir kaip būtų gaila, ir ši supersistema negavo tinkamo pripažinimo dėl keleto jau anksčiau minėtų priežasčių: kaina, žaidimų trūkumas ir pan.

Neužilgo **Sega** išleidžia patobulintą dabar jau 32-bitų *Genesis*, teikiantį galimybę žaisti naujus žaidimus. Tai buvo tikrai beviltiškas, neperspektyvus ir apskritai nežinia



kam žengtas žingsnis. **Sega** šio produkto nepavyko deramai prakišti net gimtojoj Japonijoj, jau nekalbant apie Ameriką ar Europą. **Nintendo** gi išleido spalvotą ekraną turinčią minikompiuteriuko *GameBoy* versiją, tekainavusią $60.

Tada lyg ir prabudo **Sony** vyrukai. Prabudo ir lyg iš sapnų karalystės pargabeno su savimi ne ką kitą, o 32-bitų sistemą *PlayStation*. Tai buvo tikras smūgis konkurentams. Gerai apgalvota konsolės arhitektūra (RISC procesorius, veikiantis 33,86 Mhz dažniu, 2 MB RAM, 1 MB video RAM, 512 KB garso posistemės atmintinė, skiriamoji geba iki 640*480 bei CD-ROM įrenginys), žaidimų gamintojų meilė ir gana neaukšta kaina ($200) padarė savo. Praėjo daugiau kaip penkeri metai po *PlayStaysion* pasirodymo, o žaidimų gamintojai vis dar noriai leidžia jam skirtus žaidimus nepaisant to, jog jis teturi 2 operatyviosios atminties megus. Tapęs geriausiu Japonijoje, 1995-aisiais jis buvo nugabentas į laukinius Vakarus, kur taip pat "sumušė" visus perkamumo rekordus.

Tais pačiais metais **Sega** ryžtasi atsakomajam žingsniui ir išleidžia pas mus šalyje gerai žinomą konsolę *Saturn*. Pagal savo charkteristikas ji buvo ne prastesnė už **Sony** kūdikį (šias dvi konsoles galima vadinti broliais dvyniais, tad labai sunku pasakyti, kuri jų yra geresnė), tačiau žaidimų gamintojai, nesitikėję tokio ankstyvo naujos konsolės pasirodymo, nespėjo išleisti jai skirtų žaidimų. Konsolė buvo tarsi nuogas mikroschemų rinkinys, neturėjęs galimybių pademonstruoti tikrosios savo vertės. **Sega** atsidūrė ties bankroto riba. Jai teko skubiai išsižadėti visų ankstesnių savo kūrinių (tokių kaip *Sega* CD) ir skubiai mėginti taisyti padėtį.

Tuo metu **Nintendo** buvo praktiškai pasirengusi savo naujosios 64-bitų konsolės pristatymui. Japonijoje ši sistema buvo pakrikštyta *Ultra64*. Toje pačioje Japonijoje išleidžiamas ribotas jų skaičius, kuris per neįtikėtinai trumpą laiko tarpą išgraibstomas ištroškusių "geimerių". *Ultra64* techninės specifikacijos palieka už borto viską, kas išleista iki šiol (įskaitant ir *PlayStation*, ir *Juaguar*). O jos štai tokios: 64-bitų RISC procesorius, veikiantis 93,75 Mhz dažniu, 4 MB RAMBUS DRAM operatyviosios atminties, keli co-procesoriai, skiriamoji geba iki 640*480 bei 32-bitų grafikinis režimas, plius pagrindinių 3D funkcijų palaikymas. Ypatingo dėmesio verta konsolės grafikinė posistemė. Tokios grafikos, kuria operavo *Nintendo64*, negalėjo ištempti net tuo metu galingiausi Pentium modeliai. Ne veltui tokie šios platformos hitai, kaip *Turok* ar *Shadows of the Empire*, buvo adaptuoti PC tik po to, kai pastaruosiuose jau buvo sparčiai naudojami 3D spartintuvai.

Netrukus **Nintendo** nutraukia savo 16-bitų konsolių gamybą ir, galima sakyti, gyvena vien iš N64. 1996-aisiais ji pasiekia ir Amerikos parduotuves, kur jos pardavimas stebino ne mažiau nei *PlayStation* fenomenas. O pastaroji tuo metu skynė vieną apdovanojimą po kito, vienas iš kurių buvo oficialus jos pripažinimas pačia geriausia konsoline sistema. Šį faktą patvirtino ir jos pardavimai. Praktiškai kiekvienoje šalyje, kurią ji pasiekdavo, *PlayStation* tapdavo bestseleriu. Po kurio laiko įtampa atlygo bei pradėjo sklandyti gandeliai apie ruošiamus projektus, tokius kaip Sega *Dreamcast* bei *PlayStation2*. Tačiau iki jų buvo dar labai toli, o konsolių pašonėje tuomet iškilo konkurentas, dar niekada nebuvęs toks populiarus kaip dabar. Kalbu, žinoma, apie 3D akseleratoriais apsiginklavusį PC.

1997-ais PC jau turėjo daugybę jam skirtų žaidimų ir viso labo tik du minusus: N64 žaidimų grafika buvo žymiai geresnė, o ant *PlayStation* žaidimai veikdavo be jokių trūkčiojimų. Tačiau pasirodžius 3D spartintuvams, abi šios problemos buvo išspręstos: viskas atrodė gražiai ir niekas jau nebetrūkčiojo. Be to, personalinių kompiuterių kainų kartelė buvo nuleista taip žemai, jog net ir nepasiturinti šeima tapo įgali turėti tokį daikčiuką namuose. Juo labiau, kad pasirodė daugybė programų-emuliatorių, kurios leido paprasčiausiu PC žaisti žaidimus, skirtus NES, *Genesis*, NEO-GEO ir pan, o kiek vėliau ir *PlayStation* ar N64. Tiesiog tapo nepelninga pirkti įvairiausias konsoles, jei galėjai nusipirkti PC ir žaisti praktiškai bet kokiai videosistemai skirtus žaidimus. Konsolių gamintojai suvokė, jog galinėtis su PC nėra prasmės, tad naujausios konsolės juda suartėjimo su PC link. Geru šio teiginio įrodymu gali būti laikomas naujausias korporacijos **Sega** kūrinys — *Dreamcast*...

1999-aisiais prekyboje pasirodė naujausia **Sega** konsolė *Dreamcast*. Jos techninės specifikacijos bei naudojamos programinės įrangos pavadinimai tikrai stulbina. Spręskite patys: 200 Mhz procesorius, 16 MB ram, 8 MB Video RAM, 2 MB garso procesoriaus atminties, 12x CD-ROM įrenginys, firmos NEC 3D spartintuvas, o operacinę sistemą (!) šiaii "konsolei" parašė pati Microroft gauja. Įdomu, ar dažnai šis daikčiukas pakimba? Žodžiu, konsolės vis labiau panašėja į kompiuterius (juk jos turi ir galimybę prijungti klaviatūrą, jų pagalba galima naršyti po internetą ir pan.). Dauguma žaidimų gaminama iškart konsolėms bei PC.

Netrukus pasirodė, o gal ir jau pasirodė *PlayStation2* sistema. Štai bent jau žadamos specifikacijos: 250-300 Mhz RISC procesorius, 32 MB Direct Rambus DRAM, DVD-ROM kaupiklis ir t.t. **Nintendo** taip pat nesėdi rankų sudėjusi. Ji jau anonsavo savo sekančią sistemą kodiniu pavadinimu Dolphin, kurioje veiks 400 Mhz dažnio procesorius.

Trumpiau tariant, ko jau ko, bet planų konsolinių sistemų megakorporacijos tikrai turi nemažai, ir gana neblogai skambančių. Malonu, jog tendencingai mažėja ir konsolių kaina. Pavyzdžiui, Japonijoje *Dreamcast* galima įsigyti maždaug už $160, nors visai neseniai jos kaina siekė $300. Sutikit, tai ne taip jau ir daug (už tokį galingą agregatą — tikrai ne) net ir mūsų pirkėjui. *PlayStation2* kaina turėtų būti maždaug pusantro karto aukštesnė.

Pagyvensim, pamatysim... Kas žino, gal po poros metų konsolės vėl užims pagrindinę vietą "geimerių" širdyse, o PC eilinį kartą bus nustumta į šešėlį. Asmeniškai aš smarkiai tuo abejoju, bet kas gali žinot... Šiam kartui tiek.

Alfonsas GREENpeace aka Dima Petrauskas

Unreal Tournament

Didysis žaidimo strategijos ir taktikos aptarimas

Tęsinys, Pradžia Nr. 3-

Capture-the-Flag. Šios žaidimo modifikacijos tikslas paprastas — pagrobti priešo vėliavą ir atnešti ją į savo bazę. Atrodytų, užduotis nesunki, bet ją įvykdyti kartais iš tiesų būna nelengva. Žiūrėk, komandos žaidžia jau beveik pusvalandį, o rezultatas vis toks pat — nulis:nulis. Paimti vėliavą nėra jau tokia didelė problema, tačiau vėliau laukia pats sunkiausias etapas — ją saugiai nunešti į savo bazę, kai visi priešai lipa ant kulnų.

Tas, kuris paims vėliavą prieš puolimą, turi surinkti geriausius šarvus (*shield belt*) ir sveikatą (*Big Keg O' Health*) bei



tinkamai apsiginkluoti (pvz. *Rocket Launcher*). Deja, visiems sulaukti, kol vėl atsiras galingi šarvai ir sveikata, tikrai nepavyks, todėl dažniausiai puolančioje komandoje kiti žaidėjai bus silpnesni. Jų užduotis yra atitraukti ugnį į save ir praskinti kelią iki vėliavos pagrindiniam žaidėjui. Svarbu, kad stipriausias žaidėjas priešų buveinę pasiektų kuo mažiau "aplamdytas". Kartais į priešų bazės širdį galima patekti panaudojus ankstesnio puolimo metu atkampioje vietoje paliktą translokatorių. Jei žemėlapyje yra *Redeemer*, tai juo pasinaudojus galima iš karto išvalyti visą priešų bazę, staigiai užpuolant rimta ginkluote ir šarvais dar nespėjusius apsirūpinti atgimusius priešus.

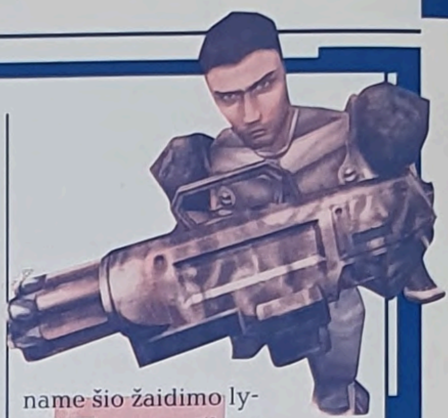
Turint vėliavą yra kelios galimybės: jei sveikatos užtenka - veržtis pro priešus tiesiai į savo bazę, o jei ne — mėginti surasti vaistinėlių bei šarvų ir kur nors pasislėpti, siekiant suklaidinti priešus. Juk jie tikriausiai mano, kad jūs skubate į savo bazę ir mėgina jus persekioti. Ilgai slėptis priešų bazėje nepavyks, nes laikoma rankose net per sienas žaižaruojanti vėliava greitai atkreips dėmesį.

Jei bėgate namo su vėliava, tai stenkitės jokiu būdu nesivelti į mūšį. Tuo turėtų užsiimti pridengiantys atsitraukimą jūsų komandos draugai. Persekiotojai turėtų vytis ir šaudyti tik į nešantį vėliavą priešininką, bet ne į jo draugus. Kai kuriuose žemėlapiuose (pvz. *LavaGiant* ir *Facing Worlds*) daug gali pagelbėti vienas ar keli aukštai įsitaisę snaiperiai. Jie ne tik pridengs atsitraukimą, bet ir stebės, kad priešas nepabėgtų su jūsų komandos vėliava.

Dažnai pirmuoju bandymu pagrobtą priešų vėliavą į savo bazę pristatyti nepavyksta. Todėl būtų protinga, jei vienas jūsų komandos narys pasislėptų šalia tos vietos, kur atsiras vėliava, priešininkams ją atsiėmus atgal. Kai taip atsitiks - griebkite ją. Dažniausiai tuo metu šalia nebūna nei vieno oponento, nes jie visi būna nubėgę vaduoti savo vėliavos.

Kartais pasitaiko, kad abi komandos užgrobia savo priešininkų vėliavas. Tada susidaro lyg ir pato situacija, nes kol neatgaus savo vėliavos, nei viena grupė negali uždirbti taškų. Tada duodama dviguba užduotis — surasti savąją ir neprarasti priešininko vėliavos. Paskutinis tikslas yra svarbiausias, nes be savo vėliavos priešai vis tiek taškų negaus. Lengviausia užtikrinti vėliavą laikančiojo saugumą, jei jis bus savo bazės gilumoje. Atgavus savo vėliavą iš karto galima uždirbti tašką. Juk namuose ir sienos padeda - žuvę komandos draugai atgimsta kaip tik čia. Tuo tarpu kiti bendražygiai turėtų eiti ieškoti savo vėliavos. Kartais atsitinka taip, kad jos neturi ir priešai - vėliava ramiausiai guli kokio nors baseino viduryje.

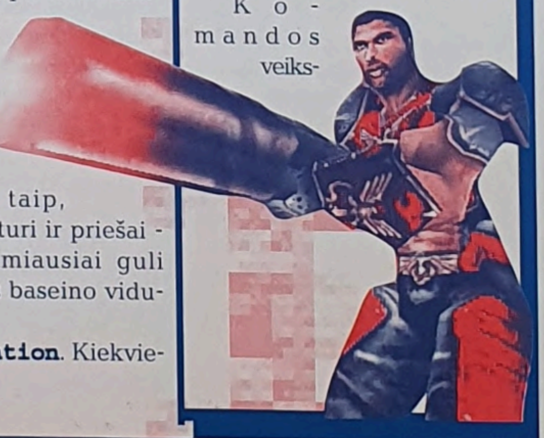
Domination. Kiekviename šio žaidimo lygyje yra tam tikras kontrolinių punktų (sutrumpintai - KP) skaičius. Jei komanda valdo KP, ji gauna taškų. Kuo daugiau tokių punktų kontroliuoja komanda, tuo greičiau "auga" pergalei pasiekti reikalingi taškai.



Dažniausiai žemėlapyje KP išsidėstę netolygiai. Kai kurie yra arčiau vienas kito, o kiti - nuošalyje. Greta esančius taškus ginti lengviau. Jei atkovotas vienas — negaištant laiko galima bėgti prie kito. Norint sėkmingai žaisti *Dominion*, ypatingai svarbu žinoti trumpiausius maršrutus tarp KP ir kelią iš bet kokios žemėlapio vietos iki jų. Judėjimą pagreitins translokatorius ir antigravitaciniai batai.

Tam tikri KP yra naudingesni, nes juos lengva apginti. Pavyzdžiui, jei visai šalia kokio nors punkto yra geri šarvai (*shield belt*) ir (ar) sveikata su ginklais, tai jį apsaugoti yra žymiai lengviau, nes atmušus ataką iš karto galima atstatyti jėgas. Tuo tarpu atviroje vietovėje esantį KP prarasti galima labai greitai.

Komandos veiks-



mai bus efektyvesni, jei kiekvienas žinos savo darbą ir nebėgios be reikalo po visą lygį, todėl žemėlapyje žaidėjams priskirkite tam tikras pozicijas, už kurias jie bus atsakingi. Tai gali būti svarbus KP ar patogi vieta šalia šarvų (ar sveikatos) tarp gretimų punktų. Dalis žaidėjų (pvz., du) gali sudaryti greitojo reagavimo būrį, kurio tikslas - užiminėti priešo kontroliuojamus KP.

Norint laimėti, visiškai nebūtina kontroliuoti visus šiuos punktus. Užtenka to, kad jūs pastoviai turėtumėte nors vieną daugiau nei priešai. Jeigu jums žaidimo eigoje tai pavyksta padaryti, vadinasi, laikas bėga jūsų naudai. Užimkite gynybinę laukimo poziciją ir pasirinktos strategijos nekeiskite tol, kol priešininkai, suradę tinkamą anti-strategiją, neperlauš žaidimo eigos.

Jei jūsų komanda pagal surinktus taškus tvirtai išsiveržusi į priekį ir iki pergalės trūksta labai nedaug, tai stenkitės didžiąja žaidėjų dalimi apginti nors vieną KP (likusius žaidėjus priskirkite laisviesiems "reindžeriams"). Šio punkto teikiamų taškų užteks pergalei.

Žaisdami *Dominion* prisiminkite, kad žudyti priešus čia tikrai nėra svarbiausias tikslas (nebent jie trukdo užimti KP), todėl nesivaikykite jų be reikalo.

Ernis



Kaip kurti automobilius žaidimui NFS4?

Įžanga

Daugelis žmonių pasaulyje kuria žaidimams *hack'us*, *trainer'ius* ar *patch'us*. Aš kuriu mašinas **NFS4** žaidimui. Kaip viskas prasidėjo? Kartą internete radau puslapį, kuriame buvo šimtai šiam žaidimui skirtų automobilių. Juos sukūrė ne **Electronics Arts**, o tokie "bičai" kaip aš. Jiems apie 14-20 metų, ir visi jie pamišę dėl šio žaidimo. Taigi išbandęs kelis tokius automobilius, nusprendžiau atidaryti savo "garažą". Parsisiuntęs kelias "programikes", pradėjau mokytis jomis naudotis. Tiesa, tada bandžiau daryti automobilius žaidimui **NFS3**. Ką gi, prabėgo kokia savaitė, ir pirmas automobilis jau važiuoja! Nuo tada ir prasidėjo - neparuoštos pamokos, bemiegės naktys...

Editor'iai

Jei norite kurti automobilius, jums reikės: *NfsWizard*, *CarCad*, *MsPaint* ir kantrybės. *NfsWizard* — pagrindinė programa. Jos pagalba jūs atsidarote automobilių failus (*car.viv.*) ir pamatote, kad ten yra dar keletas failų. Taigi *viv* failas tai lyg "zipas". Jame sudėti tokie failai: *car.fce* (mašinos forma), *car00.tga* (išorės piešinys), *careng.bnk*, *ocareng.bnk*, *scareng.bnk* (garsai), *carp.txt* (mašinos valdymas, variklis), *fedata.eng* (čia įrašomas mašinos pavadinimas ir kiti dalykai), *dash.fce* (vidaus forma), *dash00.tga* (vidaus piešinys), *dash.fsh* (paveiksliukas, esantis meniu, automobilio fone) *careng.ctb*, *careng.ltb* (neaišku kas). Keičiant mašinos formą, reikia pažymėti *car.fce* failą ir spausti *extract object*. Tai padarę, einame į *CarCad'ą* ir pakrauname *fce* failą iš tos vietos, kurioje jį persirašėme. Programa labai paprasta (palyginus su keliomis anksčiau matytomis, pvz., *mrc*). Pasileidę *Part editor*, jūs galite kurti naujas dalis ar perkelti jas iš kitų automobilių. *Vertex editor* skirtas keisti automobilio formą. Pažymėję reikiamas dalis, jūs tik stumdysite pelę — ir forma keisis. *Dummy editor* skirtas daryti automobilio šviesoms. Tai tikrai paprasta, todėl apie tai plačiai nekalbėsiu. Beje, čia yra 3d *view*, kur galima apžiūrėti automobilį iš visų pusių. Pakeitę formą su *fce*, failą importuojame į *viv* failą, pasinaudodami *NfsWizard*. Išekstraktavę *tga* failą, jį atidarome *MsPaint*, *Paint Shop* ar kita "dailės" programa. Čia rasime automobilio piešinį. Pvz., nupiešę ant automobilio priekio kaukolę, ją matysime ir žaidime. Noriu pasakyti, kad kažkodėl daugelis automobilių pripažįsta tik juodą spalvą. Pabaigę automobilio išorę su *NfsWizard* išrenkame jam spalvas (*color editor*). Labai svarbus *carp.txt* failas. Jame reguliuojami visi mašinos parametrai. Pirmą kartą atsidarę šį failą, nieko nesuprasite (čia viskas parašyta skaičiais), bet nebijokite ką nors pakeisti. Maždaug po 10 min. čia jausitės lyg namie. *Fedata.eng* ir kiti *Fedata* failai skirti automobilio pavadinimui, kainai ir kitoms smulkmenoms užrašyti. Štai ir visi kūrimo pagrindai. Kitus "navarotus" patys susirasite.



Autoriaus žodis

Viliuosi, kad šį bei tą iš mano rašinio supratote. Be šių programų yra dar keletas, bet pagrindines išvardinau. Programas galite rasti vos ne kiekviename *nfs* puslapy. Vienas jų: http://www.nfscheats.com.

PREDATOR

E3 2000

Po parodą pasižvalgius

Karščiausios kompiuterių ir video žaidimų industrijos naujienos

Kasmetinėje "Electronic Entertainment Expo" parodoje visos ryškiausios žaidimų industrijos kompanijos pristato pasauliui savo naujausią produkciją. Tai tarytum kompiuterinių bei video žaidimų Meka, kur suvažiuoja viso pasaulio gamintojai, platintojai bei paprasti žaidimų mėgėjai.

Prieš apžvelgiant įvairių kompanijų pristatytas naujoves, reikėtų paminėti, kad parodoje buvo išrinkti ir patys geriausi praėjusio sezono žaidimai, kuriems buvo įteikti "Interactive Achievement Awards" apdovanojimai – prestižiškiausi įvertinimai žaidimų industrijoje.

Absoliučiai geriausiu visose kategorijose buvo pripažintas "**The Sims**". Geriausiu kompiuteriniu žaidimu buvo pripažintas "**Age of Empires II**", o konsolinių žaidimų grupėje laurus nuskynė "**Soul Calibur**".

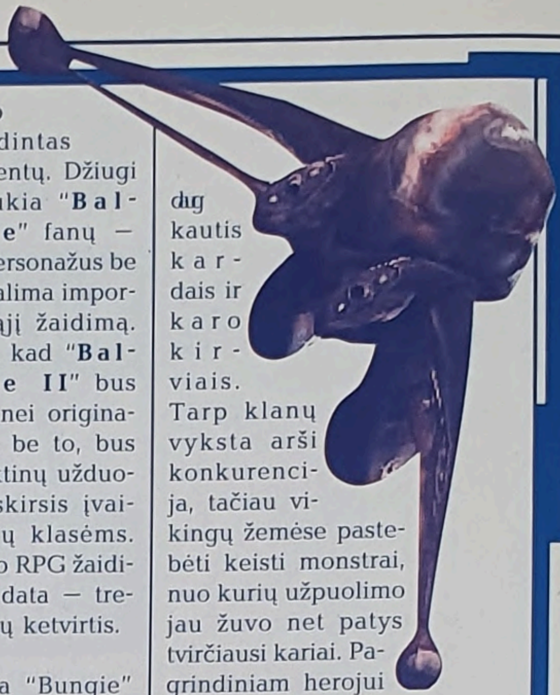
Kitos prizinės vietos buvo paskirstytos taip: geriausi veiksmo žaidimai – "**Half-Life: Opposing Force**" (PC) ir "**Crazy Taxi**" (DM ir Sega), geriausi RPG – "**Asherons Call**" (PC) ir "**Final Fantasy VIII**" (PS), geriausias simuliatorius – "**Microsoft Flight Simulator 2000 Professional**" (PC), geriausi sporto žaidimai – "**FIFA 2000**" (PC) ir "**Knockout Kings**" (N64), geriausias *online* žaidimas – "**EverQuest**" (Sony), geriausias kovos žaidimas – "**Soul Calibur**" (Dreamcast), geriausias lenktynių žaidimas – "**Star Wars Epizode 1: Racer**" (N64).

Šiuos nugalėtojus išrinko Interaktyvių Menų ir Mokslų Akademijos (*the Academy of Interactive Arts and Sciences*) nariai. Džiugu, kad beveik apie visus šiuos garbingus apdovanojimus, susišlavusius kompiuterinius žaidimus savo puslapiuose rašė ir "Kiberzona". O dabar trumpai papasakosime apie naujoves, kurių pasirodymo reikia laukti arba šiais metais, arba ateinančių metų pradžioje:

Kompanija "BioWare" pristato "**Baldurs Gate II: The Shadows of Amn**", kuris buvo pradėtas kurti tuoj po "**Baldurs Gate**" pasirodymo. Kaip ir pirmajam žaidimui, jo kūrimui naudojamas tas pats, tik žymiai patobulintas, "*Infinity*" variklis. Įdiegus daug techninių patobulinimų, vaizdo raiška bus 800x600 pikselių. Taip pat bus palaikomos ir didesnės rezoliucijos. Nors žaidime ir toliau naudojami 2D paveiksliukai bei iš anksto nupieštas kraštovaizdis, žaidimas išnaudos 3D grafinio spartintuvo galimybes įvairiems magiškiems efektams, žaibams, rūkui ir t.t. Nors Jūsų veikėjai negalės bėgioti, jų judėjimo greitis padidintas apie 30 procentų. Džiugi naujiena laukia "**Baldurs Gate**" fanų – jų sukurtus personažus be kliūčių bus galima importuoti į naująjį žaidimą. Kūrėjai žada, kad "**Baldurs Gate II**" bus dar didesnis nei originalus žaidimas, be to, bus daug pasirinktinų užduočių, kurios skirsis įvairioms veikėjų klasėms. Numatoma šio RPG žaidimo išleidimo data – trečiasis šių metų ketvirtis.

Kompanija "Bungie" pristato naują veiksmo žaidimą "**Halo**", kuris turėtų išvysti dienos šviesą dar šių metų pabaigoje. Trumpa veiksmo priešistorė tokia: kaip visada, piktieji ateiviai užpuolė žmonių imperiją, todėl jums teks kautis sausumoje, jūroje ir net ore. Veiksmas vyksta tiek uždarose patalpose, tiek lauke. Personažai sutiks vietinę florą ir fauną. "**Halo**" žaidime nėra įprastų lygių, todėl žaidėjas turi visišką laisvę apsispręsti, kur judėti ir ką veikti. Tobulas žaidimo variklis leis pamatyti realaus laiko šešėlius, besideformuojančius daiktus, pozicinį garsą ir t.t. Siūloma žaisti tiek vienam asmeniui, tiek tinkle. Žaidėjai galės rinktis iš trijų personažų, kadangi greitos bet kokiu keliu judančios transporto priemonės ekipažą sudaro trys žmonės – vairuotojas ir du kariai – vienas priekyje, o kitas – gale. Hm, įdomu...

Veiksmo žaidime "Rune", kurį pristato "Human Head's", vaizduojami vikingų laikai, todėl natūralu, kad teks daug kautis kardais ir karo kirviais. Tarp klanų vyksta arši konkurencija, tačiau vikingų žemėse pastebėti keisti monstrai, nuo kurių užpuolimo jau žuvo net patys tvirčiausi kariai. Pagrindiniam herojui teks su jais kovoti bei išsiaiškinti paslaptį, kaip šie monstrai atsirado vikingų žemėse. Visa aplinka vaizduojama trimatėje erdvėje, o žaidimo kūrimui naudojamas modifikuotas **Unreal** variklis, kuris puikiai pasirodė kuriant originalų žaidimą, todėl galime tikėtis įstabių požeminių urvų bei užšalusių kalnų, tankių miškų, kurių keliai veda į pačią Valhall'ą.



Panašu, kad rutuliojant "**Might and Magic**" temą, "3DO" kompanijos vaizduotė dar galutinai neišsemta, nes ruošiamas dar vienas, šį kartą pirmo asmens







veiksmo žaidimas su RPG elementais, kuris vadinsis "**Legends of Might and Magic**". Jis naudos kompanijos "Monolith" "LithTech 2.0" variklį ir, pagaliau, "**Might and Magic**" žaidimus bus galima žaisti keliese. Žaidimo pradžioje bus galima pasirinkti iš kelių pagrindinių klasių. Jau žinoma, kad bus karių, klerikų, lankininkų klasės. Net šeši žaidėjai galės keliauti po keturis skirtingus pasaulius. Siužetas paremtas ankstesnių žaidimų reminescencijomis, tačiau yra paprastas ir banalus – keliaujantis laike beprotis nori pakeisti istorijos tėkmę, o žaidėjai, be abejo, privalo tam sutrukdyti.



"Hasbro Interactive" pristato net du kosminius žaidimus. Vienas jų – "**X-Com Alliance**". Fanai dar negali atleisti už strateginių žaidimų "**X-Com**" serijos išdarkymą po "**X-Com Apocalypse**" pasirodymo, o naujasis žaidimas vėl siūlo naują "mąstymą" – pirmojo asmens perspektyvą. Nors kūrėjai ramina, kad žaidime bus vietos ir strategijos elementams – kariuomenės valdymui, mokslų vystymui, karių treniravimui, tačiau pats faktas, kad bus naudojamas stipriai modifikuotas **Unreal** variklis, byloja pats už save. Jau sukurta 65 procentai žaidimo, todėl numatoma jį baigti dar šių metų lapkritį. Kitas žaidimas – "**Starship Troopers**", sukurtas pagal to paties pavadinimo kino filmą, Lietuvoje vadintą "Erdvėlaivių kariai". Taigi greitai (galbūt rugsėjo mėnesį) ir patys galėsime "įkrėsti proto" nelemtiems gigantiškiems tarakonams iš kitos planetos net dvidešimtyje skirtingų misijų.

Daug kas įsitikinęs, kad "id Software" kompanijoje dar 1991 metais sukurtas "**Wolfenstein 3-D**" buvo pats pirmasis trimatis žaidimas, kuris atvėrė duris "**Doom**" ir t.t. Skirtingai nuo pastarojo, "**Wolfenstein**" taip ir nesusilaukė deramo pratęsimo. Todėl nenuostabu, kad žaidėjų visuomenė tiesiog "nušvito", sužinojusi, kad "Activision" kompanija, praėjus beveik 10-čiai metų, nutarė imtis taisyti padėtį, padėdama pamatus žaidimui "**Return To Castle Wolfenstein**". Šiame žaidime Hitleris kelia numirėlius, kad galėtų išauginti superkareivių rasę, tačiau kariai sukyla prieš savo kūrėją. Jūsų misija – kovoti su naciais bei gyvaisiais numirėliais. Tam galima bus pasitelkti visą ginklų arsenalą – pradedant bazukomis ir baigiant ugniasvaidžiais. Žaidime bus naudojamas jau patikrintas "**Quake III Arena**" variklis. Ar jis išvys prekystalius šiais metais – neaišku, greičiausiai – ne.

Vienas iš įdomiausių E3 parodoje rodytų projektų – kompanijos "Electronic Arts" kuriamas veiksmo ir nuotykinis žaidimas "**American McGees Alice**", žaidimo "**Alice In Wonderland**" (lietuviškai – "Alisa stebuklų šalyje") tęsinys. Šis žaidimas taip pat kuriamas pasitelkus "**Quake III Arena**" variklį. Skirtingai nuo nuotaikingos to paties pavadinimo knygos, žaidime vyksta niūrūs dalykai. Alisai vaikštinėjant beprotnamio vienutėje staiga pasirodo Baltasis Triušis, kuris papasakoja, kad žudikė Pikų Dama vėl grįžo į Stebuklų Šalį ir terorizuoja jos gyventojus. Triušis įtikina Alisą vėl padėti šaliai. Čia ir prasideda visas įdomumas – gležna mergaitė skina sau kelią per visus penkiolika lygių su tokiais ginklais kaip skerdiko peilis, kriketo lazda ir pan. Gražu? Šio dar tik pusiau padaryto žaidimo minimalūs reikalavimai jau dabar yra "Pentium II" 300 MHz, 64 MB RAM bei 3D akseleratorius.

Pats laikas nudžiuginti "**Myst**" bei "**Riven**" gerbėjus, nes kompanija "Mattel" pranešė išleisianti net du žaidimus, pratęsiančius šią garsią seriją. Pirmasis žaidimas pasirodys lapkritį. Tai bus atnaujintas originalusis "**Myst**" – toks, kokį norėjo padaryti žaidimo kūrėjai, tačiau to neleido padaryti tada buvusios technologijos. Praėjus porai mėnesių po pastarojo išleidimo turėtų būti pristatytas ir "**Myst Dimension**", kurio siužetas prasideda praėjus 10 metų nuo "**Riven**" pasakojimo.

"NovaLogic" šių metų paskutinį ketvirtį ruošiasi išleisti "**Delta Force: Land Warrior**", kuris tęs ankstesnių šios serijos žaidimų tradicijas, tačiau bus sukurtas visiškai naujo 3D variklio pagrindu. Be abejo, bus naujų ginklų, įdomesnių vietovių. Labiausiai krenta į akis, kad šį žaidimą vienu metu tinkle galės žaisti iki 50-ties žaidėjų. Įspūdinga?

Parduodu perku skelbimai

Parduodu arba keičiu PC CD:
1-F1
2-Colin Mcrae rally
4-Half life: opposing force
5-Rinkinys (Midtown madness, need for sped 3-4, toca 2, star wars: racer)
6-Gambler žaidimų rinkinius
7-Rinkinys (earthworm Jim 1...3, Pandemonium 1...3, GEX 1...2, Micro Machines 1...3, Mortal Combat 1...4, Raiden 1...2, Resident Evil 1...2, Street Fighter 1...3)
Dėl kainų susitarsim. Tel: (8-27) 79 15 74 Rolandas

Parduodu PC CD:
Petka ir Vasilij Ivanovič gelbsti Galaktiką 3CD (rus), Petka ir Vasilij Ivanovič gelbsti Galaktiką 2: Teismo naktis (rus), Space Station Simulator, Battleship, Action Man, Antologija Eidos Interactive (rus), Rent-A-Hero (rus), Star Craft: Brood War, Kingpin: life of crime (rus), Trophy Bass 2 deluxe, Delta Force 1-2, Rainbow Six 2: Rogue spear, Fallout 2, Beavis and Butthead Do U (rus), Beavis and Butthead Virtual Stupidity (rus). Visi CD po 16 Lt. Skambinti tik vilniečiams nuo 19 iki 21 val. Tel.: 45 75 92 Eugenijus.

Parduodu įvairius PC CD:
Programiniai: Microsoft Encarta Encyklopedia 2000 (5CD), Microsoft Encarta Interactive World Atlas 2000 (2CD).
Žaidybiniai: Delta Force 2, NBA Live 2000, FIFA 2000, Dune 2000 ir kiti.
Yra įvairių enciklopedijų, žaidimų, programų, erotikos.
Kaina 1CD 15-22 Lt. Galimybė atsiųsti paštu. Tel: (8-289) 16009 Tomas

---

Parduodu Sony PlayStation CD:
Ace Combat 3,Critical Depth,
Duke Nukem: time to kill, Fighting force 2,
Final Fantasy VIII, Fow Sprts Soccer'99, Gran turismo 2 (demo), Gran turismo 2, Hellnight, Klonoa, Medievil, Mortal Kombat trilogy, NBA Live'99, NBA basketball 2000, Need for speed 3, NHL face off'99, Oddworld: Abe's Exodus, One, Pool hustler, Resident Evil 2, Resident Evil: gun survivor, Metal Gear Solid Integral (3CD), Metal gear Solid Vr Mission, Runa bout 2, Syphon Filter, Syphon Filter 2, Showtime: NBA on NBC, Simcity 2000, Battle Tank, Romance of the three kingdoms VI.
Vieno CD kaina 8Lt, tel. Vilniuje: (8-22) 75 08 90 Edvinas.

Parduodu: beveik naują žaidimų kompiuterį SEGA MEGADRIVE III su dviejomis disketėmis: MORTAL KOMBAT III Ultimate
7 in 1, kurioje yra NBA Live 97, RAMBO III. Kaina 90 Lt Taip pat SEGA katalogą (1001 žaidimų kodų bei aprašymų (500 psl.)). Kaina 20 Lt Perkant su kompiuteriu 10 Lt Tel: (8-251) 54278 Adas

---

Parduodu beveik naują Sony PlayStation kompiuterį + 2 džoistikai (vienas iš jų analoginis), pelė, Link Cable (galimybė žaisti sujungus du kompiuterius), viena atminties kortelė (120 blocks), kabelis jungimui prie senų rusiškų televizorių, kabelis jungimui prie šiuolaikinių naujų televizorių. Kaina 550 Lt. Taipogi SPS CD:
NBA Live 2000 – 10 Lt
NBA in the zone'99 – 10 Lt
Driver – 10 Lt
Metal Gear Solid (2CD) – 15 Lt
Resident Evil: Biohazard gun survivor – 10 Lt
FIFA 2000 – 10 Lt
Bass landing – 10 Lt
Dune 2000 – 10 Lt
Medal of honor – 10 Lt
Grand theft auto 2 – 10 Lt
Lego rock riders – 10 Lt
Carmagedon – 10 Lt
Skambinti 17-21 val. (27) 22 39 68 Vitalijui.

Parduodu PC CD:
Mortyr – 17 Lt
NBA Live 2000 – 17 Lt
Tomb Raider – 10 Lt

Naujoji Komunikacija CD (1,2,3) – 20 Lt (už visus)
Kompaktas su programomis (Lotus 97, Windows 98, Corel Word Perfect, ir t.t.) – 10 Lt
Taip pat vaizdo plokštę ATI RAGE II 8 Mb RAM – 200 Lt
Telefonas Kaune 22 98 91 Eglūnas

Parduodu beveik naują kompiuterį Sony PlayStation su garantija ir: 2 atminties kortelėmis, originaliu SPS valdymo pultu, originaliu vibruojančiu (Dual Shock) valdymo pultu, 50 kompaktinių žaidimų diskų, originaiu SPS prailgintojo laidu, 2 kompaktinių diskų dėklais, audio-video laidai (prijungimas prie užsienietiškų televizorių), multi tapu (galimybė žaisti žaidimus keturiese), konventoriumi (laidai prijungiami prie rusiškų televizorių), link cable laidu (galimybė žaisti žaidimus sujungus du SPS kompiuterius), vibruojančiu vairu ir pedalais, pele. Kaina tik 999 Lt Kaune ir Marijampolėje galime atvežti į namus. Skambinti tel. (8-243) 75922 darbo dienomis 15:00 – 23:00, poilsio dienomis 8:00 – 23:00. Tadas

---

Parduodu Sony Playstation kompiuterį, vienas analoginis pultas, viena atminties kortelė, gameshark, dvidešimties kompaktų įdėklas, ~55 cd, garantija dar nesibaigė. Kaina ~ 650Lt, 46-28-74, Vilnius. Skambinti nuo 21 iki 22 h. Teirautis Simo.

Parduodu nVidia Riva TNT2 M64 32MB AGP (beveik nenaudota, yra garantija).
Taip pat žaidimus: Majesty: The Fantasy Kingdom Sim; Silver; Caesar III; Sim City 3000; Super Bike World Championship; Official Formula 1 Racing; Quake III Arena (Pirmoji versija).
paulzelv@takas.lt

Perku procesorių Celeron 433 MHz ir 64 SDRAM. Paulius Tel.30-19-17.
Email'as Paulzelv@takas.lt Veiksmas Vilniuje

TUBULAR X-"distant reality web art"
.išskirtinis web dizainas, flash pristatymai, klipai, logo, visų standartų reklaminiai skydeliai.
Office: *http://tubularx.cjb.net*

INTERNET PARANORMAL CENTRAS-ką tik interneto šviesą išvydo naujas centras.lt projektas: paranornal.centras.lt, kuriame rasite info ir naujienas, susijusias su NASA , NSO , astronomija, ateiviais, magija ir kitais tamsiais dalykėliais URL: *http://paranormal.centras.lt*

Keičiu arba parduodu Sony Playstation CD:
Nagano Winter Olimpics '98, Fluid, Tai Fu, Knockout Kings, Test Drive Off Road, Lego Rock Riders, International Track and Field 2000, GTA, GTA London, GTA 2, Duke Nuken Time To Kill, Akuji, Small Soldiers, Apocalypse, Syphon Filter, Las Vegas 2000, Tomorrow Never Dies, X-Files (4 CD), Toy Story, Sled Storm, NBA 2000, World Cup '98, N2O, Fighting Force 2, Fisherman's Bait, Formula 1, Worms, Carmageddon 2, Grand Turismo 2, Need For Speed 4, 4x4 World Trophy, Music Redaktor, Music 2000 ir keletą demo.
Ieškau: Space Jam, Fighting Force, Tattoos, Syphon Filter 2, Need For Speed 5.
Robertas, telefonas Kaune: (27) 76 96 24

Parduodu:
Reign of terror(strategija), Half Life (šaudyklė)
Perku:
Comandoss 1, Seven kingdoms 1
Saulius (822)723586

Parduodu 2 VIDEO CD, kuriuose ; filmas "The Rally Supercars" apie B grupės ralio automobilius, 4 dalys: Audi Quattro Sport, Peugeot T16, Lancia
037/Delta S4, Ford Rs200. Taip pat virš 800 ralio nuotraukų, keliolika
trumpų filmukų (avarijos, linksmi nutikimai su automobiliais). Kaina 30 Lt
Vilnius, 428402 (Linas)

Parduodu juodą originalų, pagal specialų užsakymą gamintą CASE AT Minitower + CDROM 32x Teac + FDD 1,44 Mb + laikrodis. Viskas juodos matinės spalvos, elektroninis laikrodis, įmontuotas antro cd-romo vietoje, iš vidaus padengtas garsą sugeriančia medžiaga, dirba itin tyliai. Galiu pagal jį perrinkti Jūsų kompiuterį. Naujas, metinė garantija. Nuotrauka puslapyje:
http://www.langas.lt/aukcionai/korpusas2.jpg
Kaina 450 Lt.
Vilnius, 428402 (Linas)

Perkiau žaidimą THE NOMAD SOUL. Dėl kainos tikrai susitarsim.
Rašykite: Tomasj@post.omnitel.net Kėdainiai

Parduosiu už 100$ printerį HP 670C
kurila@hotmail.com

Parduodu PC,SPS,Music,Video CD PC 14LT (po 6-a aš dovanoju, bet pats išsirinksiu) SPS 10LT (po 6-a aš dovanoju, bet pats išsirinksiu) Mp3 14LT (po 6-a aš dovanoju, bet pats išsirinksiu) Video CD 28LT, Music CD(rus) 14LT(po 6-a aš dovanoju, bet pats išsirinksiu), Music CD(eng) 10LT (po 6-a aš dovanoju, bet pats išsirinksiu), DVD žiūrint kokį filmą
E-mail: kurila@hotmail.com Vilnius

Parduodame: pc486, HD600MB, 20RAM, CD-ROM, 14"monitorius, klaviatūra, pelė
Kaina – 590 Lt. TEL.8242-56603

Tiesiog nuostabios ir naudingos, lietuviškos, visiškai nemokamos programos. Jeigu jūs naudojatės kompiuteriais, jos tiesiog privalo atsidurti jame. Tad nieko nelaukdami apsilankykite:
http://come.to/darka

Parduodu arba keičiu PC-CD:
1. Driver
2. GTA 2
3. Formula One 99
4. Dungeon Keeper 2
5. Myth 2 : Soulblighter
6. Fifa 99
7. NFS 3 : Final
8. Antologija Ubi-Soft
9. Kaciu Encikopedija
Isškart siūlykite savo kainas
Tel.: 8 (27) 722136 , Justas
E-mail: Necro@takas.lt Kaunas

Noriu susirayti su piliečiais, kurie yra "grafferiai" arba jiems prijaučia.
morandi_2000@yahoo.com

Ponai bakeriai ir šiaip kompiuteristai, gal kas gali atsiųsti Go!Zilla v 3,5 kraką?
trio@takas.lt

PARDUODU NEBRANGŲ KOMPIUTERĮ:
PENTIUM 233, 32MB RAM, 6.4GB HDD, 2MB VAIZDO PLOKŠTĖ
SOUND BLASTER 16AWE32 GARSO PLOKŠTĖ, 15'MONITORIUS + APSAUGINIS STIKLAS, PELĖ, KLAVIATŪRA, KOLONĖLĖS, 32x CD-ROM
KAINA:1600 LT.GALIMA DERĖTIS.
GALIU PRIDĖTI KELETĄ KOMPAKTŲ SU ŽAIDIMAIS.
KREIPTIS TEL.8-218 52686 KVIESTI MANTą
ARBA E-MAIL: ERNA.D@PLUNGE.OMNI-TEL.NET

Noriu susirainti su visais, kas nori.
e-mail: RasheedWallace@takas.lt

Dėmesio!

VILNIAUS RADIJO IR KOMPIUTERIŲ MĖGĖJŲ KLUBAS

Persikėlė į naujas patalpas, esančias

Statybininkų g. 12

Darbo laikas

- Pirmadienį 16-19
- Trečiadienį 16-19
- Šeštadienį 9-13

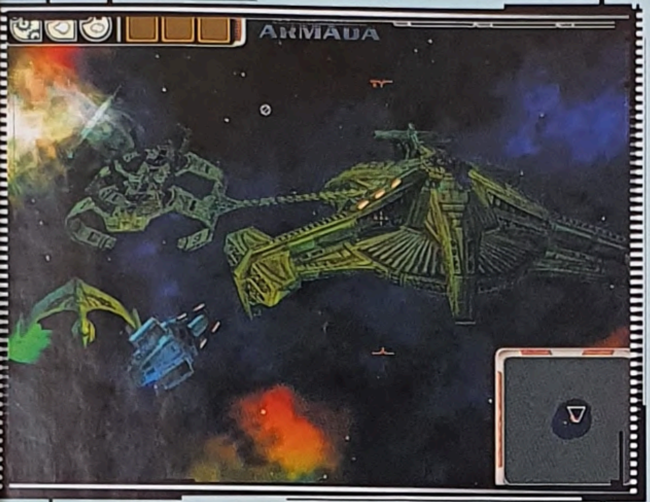
PII266, 64 MB RAM, 16MB VIDEO

STAR TREK

N o b l e A r m a d a

Nuo to laiko, kai žmogaus koja žengė pirmą žingsnį ant pilkos Mėnulio žemės, turbūt neliko nė vienos širdies, nesvajojančios apie Visatos tolius. Ir tada pasipylė filmai, knygos, o vėliau – ir kompiuteriniai žaidimai.

Star Trek – sėkmingas amerikiečių serialas. Dabar yra jau išleista nemažai žaidimų tuo pačiu pavadinimu.



Bet iki šiol man neteko nė vieno išbandyti. **Star Trek: Armada** – naujas RTS žanro kūrinys. Jame yra daug naujovių, bet įprastų dalykų taip pat galima sutikti. Turbūt ne tik **Activision**, kuri ir sukūrė šį žaidimą, bijo, kad jų kūrinys netaptų dar vienu klonu – o tada nei šlovės, nei pinigų, tik beprasmės išlaidos.

Taigi ar **Star Trek: Armada** vertas dėmesio? Spręskit patys, perskaitę straipsnį.

Veiksmo vieta

Dominion karas tik ką baigėsi. Trys stipriausios tautos viešpatauja *Alfa Quadrant* zonoje. Pagaliau galaktikoje įsivyravo taika. Federacija pamažu atsistato. Kapitonas Žanas Lukas Picard'as pasiunčiamas tvarkyti reikalus Federacijos pasienyje. Karingųjų Klingon'ų kancleris Martok'as liepia ambasadoriui Worf'ui gerinti santykius su Federacija ir Romulan'ų imperija. Romulan'ų admirolė Sela rūpinasi gynybinės sistemos kūrimu. Neužilgo įvyksta taikos derybos ir visi karo kirviai užkasami.

Federacijos pasienyje kilę smulkūs neramumai lengvai numalšinami. Bet sensoriai ir radarai vis dar kažką fiksuoja... Gigantiški metaliniai objektai artėja.

Ir štai vieną gražią dieną kapitonui Picard'ui patruliuojant savo erdvėlaiviu USS Enterprise-E gaunamas S.O.S. signalas. Federacijos laivą *Premonition* kažkas užpuolė. Išgelbėjus laivą ir užmezgus ryšį su juo, paaiškėja, kad šis laivas iš ateities. Iš tokios ateities, kurioje žmonių likę tik nedidelės grupelės. Žemė, Klingon'ų ir Romulan'ų gimtosios planetos užimtos. Visa *Alfa Quadrant* kontroliuoja viena žiauri gyvybės forma. Tai Borg'ai. Jų ypatingas sugebėjimas asimiliuoti bet kokį gyvą padarą ar įrenginį leido jiems vos per kelis mėnesius sunaikinti visas civilizacijas. Asimiliuoti reiškia priešą paversti saviškiu, besąlygiškai paklūstančiu vergu. Likę gyvi norėjo mirti, nes tai atrodė geriau nei prarasti protą ir sąmonę.

Taigi nors ir kaip fantastiškai ši istoja atrodė, kapitonas Picard'as ja patiki. Nepraėjus nė savaitei, trys tautos buvo pasiruošusios atremti puolimą.

Žaidime bus penkios kampanijos po keturias misijas. Pradžioje atrodys, kad taikos daugiau niekas neišvys. Ketvirtosios kampanijos (už Borg'us) pabaigoje žemė pavergiama. Tikrai graudu, kad viskas vėl pasikartoja. Bet, kaip stebuklas iš dangaus, atsiranda penktosios kampanijos ženkliukas! Joje teks vėl grįžti į praeitį ir apsaugoti vieną svarbų asmenį. O tada *Federation*, Klingon'ai ir Romulan'ai susivienija vienam tikslui - sunaikinti Borg'us. Aišku, Borg'ai veltui laiko neleido. Dabar jų bus tiek daug, kad jokia laivų armada ir joks ginklas jų nesunaikins (tikrai keblí situacija). Bet, kaip sakoma, nėra padėties be išeities. Borg'ai iš dalies pirmą kartą laimėjo tik dėl to, kad jiems pavyko gauti nelabai stabilią *Omega* materiją. Jei jums pavyks ją sunaikinti - atia visiems, bjaurybės. Sprogimas nušluos viską.

Tautos ir technologijos

Kiekviena tauta yra skirtingai pažengusi. Taip jau išėjo, kad mūsų bendri pažįstami žmonės beveik neturi pranašumų. Turiu omenyje, kad *Federation* laivai silpnesni. Todėl žaidžiant už žmones reikės statytis didesnes armadas. Bet vėliau bus išrasta daugiau technologijų, net labai galingų. Paskutinėje kampanijoje bus išrasta technologija, galinti beveik minutei sukaustyti priešą, net neleidžiant jam šaudyti. Kaip tai man padėjo! Kartą taip sunaikinau keturiolika Borg'ų laivų. O tada greita kontrataka, ir misija laimėta.

Klingon'ai – seni žmonių draugai. Jie pasižymi karinga dvasia. Mūšio metu tik ir girdėsit jų karo šūkius.

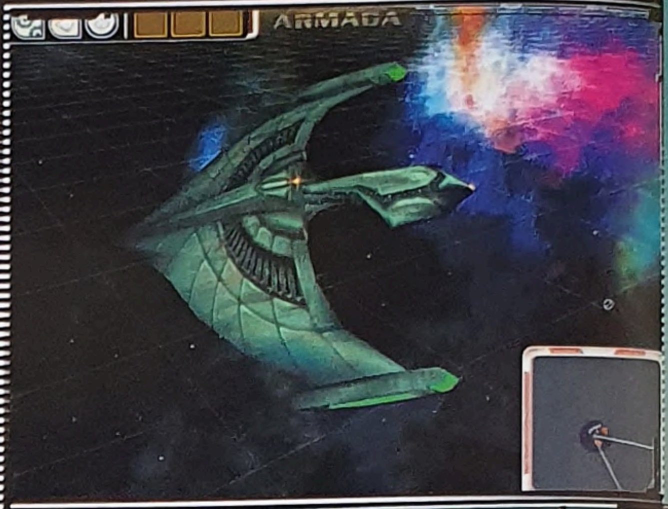
Šnipinėjimo profesionalai, Romulan'ai, paslaptingi ir stipresni už abi tautas. Neseniai išrastas ginklas *Pheonix* stulbina savo galia. Apie jį paskaitysit dar vėliau. Romulan' ai, kaip ir Klingon'ai, gali tapti nematomais net pusvalandžiui.

Borg'ai - pusiau robotai, pusiau pavergtos gyvybės formos. Jie kaip virusas - užkrečia ir užvaldo. Beje, jie pranašiausi ne tik dėl asimiliacijos. Borg'ų erdvėlaiviai yra žymiai didesni (ypač *Cube*) ir galingesni. Bus malonu už juos žaisti. Na, o paskutinėje kampanijoje visi susivienys prieš Borg'us. Jūs vienu metu valdysite *Federation*, *Klingon*, *Romulan* ir vos vos sugebėsite pasipriešint Borg'ų galiai.

Žaidime pasitaiko ir silpnesnių tautų bei neaiškių kosminių būtybių. Labai erzina *Ferengi*. Jie vagia jūsų laivus. Vienoje Borg'ų misijoje sutiksit ateivius, kurių neįmanoma paveikti lazeriais ar asimiliuoti. Čia jau teks tikrai galvą pasukti.

Erdvėlaiviai

Star Trek:Armada sužavėjo mane laivų gausybe ir grožiu. Kiekvienos tautos laivai turi daug ypatingų savybių. Mokant jomis gerai naudotis bus lengva laimėti bet kokį mūšį. Trumpai pristatysiu kelis iš daugelio laivų. Pradėkim nuo *Federation*. *Sovereing* - šios tautos stipriausias ginklas. Jo ypatybė — trumpam laikui tapti nepažeidžiamu, be to, jis gana pigus. Bet palyginus su kitų tautų erdvėlaiviais, *Sovereing* yra tikrai ne pats geriausias. Kovoje taip pat padėtų *Federation* lai-







vai *Nebula* ir *Defiant*. *Nebula* turi keturis specialius ginklus ir yra savotiška Romulan'ų laivo *Vathos* alternatyva. *Defiant* silpnai šaudo, bet gamina antimaterines minas. Klingon'ai pasižymi *Nech'Yar* ir *Fek'Ihr*. *Fek'Ihr* gali sukurti elektromagnetinę audrą *Ion Storm*. Viskas, kas atsiduria jos ribose, per kelias sekundes sprogsta. *Nech'Ihr* turi *Ion Cannon* patranką. Poveikis tas pats, bet tik vienam, jūsų pasirinktam, laivui. Įdomus dalykėlis yra *Jach'Eng*, sukuriantis viską naikinančią kosminės anomalijos bangą. Labai geri Romulan'ų laivai *Warbird* ir *Vathos*. Viena iš *Vathos* funkcijų — kiaurai praskristi pro bet ką, net asteroidus. O *Warbird* tikrai vertas dėmesio. *Warbird* yra greitas ir turi galingus lazerius. Jis gali siurbti energiją iš priešų apsauginio lauko, papildydamas savąjį. Tik jo dėka laimėjau žaidimą. Beje, Romulan'ai dar turi *Pheonix*. *Pheonix* - tai labai galinga kosminė bomba, galinti sunaikinti visa, kas gyva ir negyva, didžiuliu spinduliu. Kaip tik galite pamatyti jos poveikį vienoje iš nuotraukų. Nuotraukoje po sprogimo praėjo trys sekundės ir viską naikinanti banga jau nusilpo. Pirmąją sprogimo akimirką monitorius švyti taip, kad į jį neįmanoma žiūrėti. Na, o aš kartą susprogdinau šešiolika tokių bombų vienu metu. Buvo tikrai įdomu. "Išlėkė" ne tik priešas, bet ir aš.

Ir pagaliau Borg'ų laivas *Cube*. Jis bene pats stipriausias iš visų. *Cube* turi stipriausią apsauginį lauką. Vienas *Cube* prilygsta net dviem *Warbird*.

Be to, kūrėjai parengę vieną staigmeną. Galėsite įsikūnyti į bet kurį savo erdvėlaivį ar pastatą. Aišku, tai daugiau skirta malonumui patirti, o ne gigantiškai armadai valdyti.

Herojai

Argi yra tauta be didvyrių, argi būna karas be herojų? Aišku, ne. Didžioji šių garsių karių dalis — iš garsaus amerikiečių serialo **Star Trek**. Kaip visada, herojai turi išlikti gyvi. Bet tai nereiškia, kad jie turės slėptis gerai saugomoje bazėje. Iš jų galite turėti didelės naudos mūšyje, mat, herojų laivai didesni ir galingesni. Aišku, istorija būtų įdomesnė, jeigu keli didvyriai žūtų mūšyje. Trumpai juos pristatysiu:

Jean-Luc Picard — Fedederacijos kapitonas, valdantis USS Enterprise- E erdvėlaivį. Jis dalyvaus didžiojoje visų misijų dalyje.

Deming atvyko iš ateities su viltimi viską pakeisti. Dabartyje, Federacijos pajėgose, jo laivas *Premonition* dar nesukurtas. Todėl gaunate puikią galimybę pasinaudoti ateities technologijomis.

Worf yra Klingon'ų ambasadorius Federacijoje. Worf — narsus karys. Nors jo laivas pats silpniausias, bet į mūšį jis stoja pirmas.

Martor atlieka Klingon'ų kanclerio pareigas. Jam priklauso *Nech'yar*.

Sela — garsi Romulan'ų admirolė, skraidanti nuostabiuoju *Warbird*. Ji yra klastinga ir gudri, kartą apgavo net Borg'us.

Spok — gana įdomus asmuo. Keista, nors mūšiuose jis nedalyvaus, bet viskas priklausys nuo jo. O reikalas tame, kad tik jo dėka turėtų įvykti taikos konferencija tarp *Federation*, *Klingon* ir *Romulan*. Jei Borg'ai jį asimiliuos, tuomet pastiprinimas iš sąjungininkų niekados neatvyks apginti žemės, ir tada, gerbiami skaitytojai, galit pamiršti apie kavos puodelį ryte ir ramų gyvenimą.

Toral yra Klingon'ų išdavikas, norintis pagrobti sostą iš Martok. Už jį žaisti neteks, išdavikai — ne herojai.

Ir pagaliau pats paskutinis, blogiukų blogiukas, Borg'ų lyderis Locutus. Jam priklauso gigantiškas *Cube*. Locutus savo išvaizda primena Picard'ą. Bet nesuklyskite - tai žiaurus ir nesąžiningas pusiau robotas, pusiau dar kažkas. Jo šūkis — "pasipriešinimas yra beprasmis". Ne kartą jam pavyks išsisukti nuo mirties.

Bazės įkūrimas, armados statymas

Kiekvienos misijos pradžioje įkursite bazę. Daugelyje žaidimų nemažai laiko atima resursų kaupimas. Beje, resursai turi tendenciją baigtis pačiu netinkamiausiu metu. O tada apie pergalę galite nesvajoti. Laikas pamiršti tas nesąmones. *Activision* pasirūpino, kad dėl resursų galvos neskaudėtų. Kaip jie tai padarė? Paprastai. Žaidime yra tik vienas resursas - *dilithium*. Jo galima gauti iš specialių mėlynų asteroidų, kurių kosmose iki kaklo.



Vieno tokio asteroido pakaktų visai bazei ir didžiulei kosminių laivų armadai pastatyti. Pasitaiko ir violetiniai asteroidai. Juose *dilithium* nesibaigia.

Visos tautos turi maždaug po dešimt pastatų. Jų išvaizda visiškai skirtinga, bet paskirtis sutampa, išskyrus paskutinį pastatą. Jis - tautos pasididžiavimas, unikalus ir vienintelis. Pavyzdžiui, Federacija šio pastato pagalba gali sukaustyti beveik minutei visą priešo kariuomenę. O Borg'ai savo pastato dėka gali teleportuotis į bet kurią žemėlapio vietą.

Be šių unikalių kūrinių dar yra vadovavimo centras, *dilithium* gamykla, dvi laivų statyklos, kurios nemokamai remontuoja laivus, pora mokslinių pastatų bei ypač naudingi gynybiniai įtvirtinimai (suprasit tikrąją jų naudą paskutinėse misijose).

Kai bazė baigta, galite pradėti statyti kosminį laivyną. Erdvėlaivių skaičius nėra ribojamas. Laivui pastatyti reikia ne tik *dilithium'o*, bet ir įgulos. Savanoriai stoja į jūsų būrius kiekvieną sekundę, mielai žengdami ginti tėvynės.

Visi laivai turi apsauginį lauką. Jis kuriam laikui apsaugo nuo lazerio šūvių. Bet anksčiau ar vėliau apsauginis laukas nusilps ir tada laivo įgula greit iškeps. Kad to išvengtumėte, patraukite laivą iš mūšio lauko, grąžinkite į bazę, atstatykite apsauginį lauką ir papildykite įgulą.



Taktika

Žaidime reikia suprasti tikrąją šnipinėjimo naudą. Čia, kaip niekur kitur, būtina gerai žinoti visus priešo veiksmus. Aišku, šnipams tai bilietas į vieną galą, nebent jie gali tapti nematomais. Jei jūs ne Romulan'ai, kol neturėsite galingos kariuomenės, nesiųskite šnipų, nes greitai išsiduosite.

Tik gerai apsaugoję bazę, galėsite ramiai pulti. Visų pirma pasistatykit du *Command Center*. Jų galingi lazeriai bei iš jų gausit savanorių. Jei *Command Center* prie planetos, tuomet savanorių bus dvigubai daugiau. Žaidimo pradžioje ypač svarbu surinkti kuo daugiau *dilithium*. Šnipai gali surasti visus *dilithium* asteroidus. Derėtų aplink bazę pastatyti daug gynybinių kosminių stočių. Jos, vos pastebėjusios priešą, pradeda pilti lazerio salvėmis ir paskelbia aliarmą. Nepakenktų ir keli sensoriai, padidinantys regėjimo lauką.

Gerai parengę gynybą, ruoškitės puolimui. Mokslinėse stotyse įmanoma išrasti naudingas technologijas. Pulkit priklausomai nuo situacijos: kartais reikia palaukti, kol priešui baigsis resursai ir vieną po kito išnaikinti jo erdvėlaivius. Arba pasistatote gigantišką armadą, užuot užsiėmę *dilithium* tyrimais.

Žodžiu, viskas priklausys nuo jūsų išradingumo. Galima žaisti trimis sunkumo lygiais, įtakojančiais priešo intelekto lygį.

Žaidime misijos sunkėja pamažu, todėl iš pradžių atrodys, kad visam žaidimui sužaisti prireiks savaitės.

Grafika

Grafika - didžiulis **Star Trek** privalumas. Kol kas **Star Trek: Armada** lenkia visus strateginius žaidimus. Kiekvienas objektas puikiai animuotas. Pagaliau kosmoso erdvės atrodo tiesiog įspūdingai. Mūšiai traukia akį savo grožiu. Kur tik pažvelgsi – visur trimatė grafika: juodosios skylės, planetos, asteroidai, sprogimai... Valandų valandas neatitrauksite akių nuo monitoriaus.

Labai malonu žiūrėti, kaip dalelę po dalelės nešioja mažyčiai robotai, kol pastato kosminę stotį. Visų pastatų ir laivų detalumas pritrenkiantis. Galite sukioti į visas puses bei priartinti ar atitolinti vaizdą.

Aišku, už malonumą reikia mokėti. Patartina turėti 16Mb video kortą, 64Mb Ram (geriau 128Mb). Be to, reikia turėti 600Mb tuščios atminties.

Muzika

Muzika puikiai užpildo kosmoso tuštumą. Kiekviena tauta turi po kelias melodijas. Gal to ir mažai, bet nemanau, kad mūšio įkarštyje tai jums rūpės. Pagirtina, kad muzika erdvinė. Žaidimų kūrėjai dažnai pamiršta tą faktą, kad reikia naudoti visas įmanomas naujoves, bet ne *Activision*. Kai kurias melodijas žaidimui atliko netgi orkestras. Visus herojus įgarsino žymūs aktoriai.

The End

Star Trek: Armada pakeitė mano nuomonę apie **Star Trek** žaidimus. Tikrai pirksiu visus šio žanro atstovus. Turbūt šis žaidimas vienas iš nedaugelio, kurie beveik neturi trūkumų, ir šiuo metu tikrai yra RTS lyderis. Neveltui pražaidžiau jį kelis kartus, ko paprastai nedarau.

Star Trek: Armada privalumai

— geriausias RTS siužetas ir dvidešimt puikių misijų

— erdvėlaivių įvairovė

— geriausia trimatė grafika

— erdvinis garsas

Star Trek: Armada trūkumai

— reikalingas galingas kompiuteris

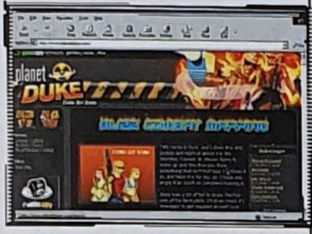
edward

Žaidimų pasaulis Internete

Žaidimų fanų puslapiai

Fanų sukurti puslapiai apie mėgiamą žaidimą savo kokybe, informatyvumu bei operatyvumu dažnai nenusileidžia oficialių žaidimų gamintojų tinklalapiams, o kartais net juos lenkia. Tokiose mėgėjų svetainėse vienoje vietoje galima surasti reikiamus žaidimo kodus, patarimus, naujus lygius ir t.t.

Planet Duke (www.planetduke.com)



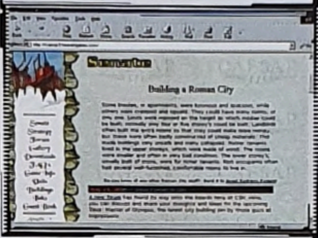
Apsilankius šiame kruopščiai sukurtame ir kasdien atnaujinamame puslapyje susidaro įspūdis, kad pats laukiamiausias naujas žaidimas – "Duke Nukem Forever". Belieka tik stebėtis neblėstančiu svetainės kūrėjų entuziazmu, kurie renka visas naujienas, paskalas, iliustracijas apie šį dar negreitai pasirodysiantį žaidimą. Čia galima sužinoti, kodėl naujasis "Duke" kuriamas naudojant "Unreal" variklį, surasti naujausius interviu su žaidimo autoriais apie projekto eigą bei patirti, kad dienos šviesą greitai turi išvysti visa eilė rimtų su "Duke" vardu susijusių žaidimų – "Duke Nukem: Planet of the Babes", "Duke Nukem: Endangered Species" ir t.t. Taigi puslapis tiesiog trykšta informacijos gausa.

Unreal Tournament (UTO) (www.unrealtournament.org)



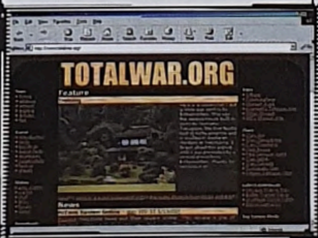
Nesvarbu, kiek žaidime būtų lygių, pagaliau jie vis tiek nusibosta, ir tenka ieškoti naujų. Tarp šimtų Internete besimėtančių mėgėjų sukurtų "Unreal Tournament" žemėlapių tikrų perliukų – tik vienetai. Šiame tinklalapyje atsispindi ne tik naujienos apie patį žaidimą, bet skelbiamos ir naujausių lygių, suskirstytų pagal rūšį, bei žaidėjų "odų" (angl. – *skins*) recenzijos. Čia pat pateikiama daugybė nuorodų į kitus "Unreal Tournament" fanų tinklalapius.

Caesar III Heaven (caesar3.heavengames.com)



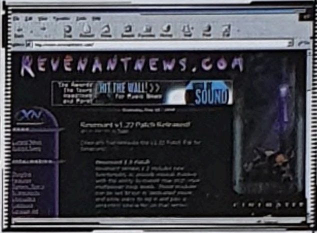
Šis puslapis – tai dar vienas akivaizdus pavyzdys, kiek daug galima padaryti dievinant kokį nors žaidimą. Šalia patarimų, kaip praeiti tą ar aną lygį, bei žaidimo kodų, didžiausią vertę turi jame patalpinti nauji scenarijai. Šaunu, kad vedama "nusiurbimų" statistika, todėl aišku, kurie scenarijai populiariausi šią savaitę. Tarp kitko, per savaitę iš čia atsisiunčiama virš 3000 scenarijų, o puslapyje nuo jo sukūrimo dienos pabuvojo beveik pusė milijono lankytojų.

Total War (www.totalwar.org)



Dar naujajam superhitui "Shogun: Total War" nepasiekus parduotuvių prekystalių, iš šios svetainės jau buvo galima atsisiųsti kelis mėgėjų sukurtus lygius, praplečiančius oficialios demonstracinės versijos galimybes, bei specialią programą, leidžiančią kurti savus karinius junginius. Nekantriai laukiantys superhito pasirodymo jau dabar *www.totalwar.org* gali rasti daug išsamios informacijos apie žaidime besiruošiančius konkuruoti senovės Japonijos feodalų klanus, karinių junginių savybes, pastatus, mūšių strategijas, kodus ir t.t. Nieko nežinantys apie šį žaidimą puslapyje ras daug bendro pobūdžio informacijos, galės peržiūrėti paveiksliukus ar pasinaudoti nuorodomis į oficialius puslapius.

RevenantNews (www.revenantnews.com)



Žaidžiantys "Revenant" žaidimą neturėtų praleisti šio tinklalapio. Jame rasite daug įvairių patarimų – išsamų žaidime sutinkamų padarų bei draugiškų personažų aprašą, pasakojimus apie užslėptas žaidimo galimybes ir t.t. Reikia pasakyti, kad svetainė padaryta tikrai skoningai.

QuakeFiles (www.quakefiles.com)



Mūsų apžvalga būtų tikrai nepilna, jei nepaminėtumėme nors vieno puslapio, kuris skirtas "Quake" serijos gerbėjams. Juk būtent šio žaidimo fanai garsėja kaip "susipratusi" ir gerai organizuota bendruomenė, todėl nenuostabu, kad "idSoftware" produkcijos fanų puslapiai Internete visada buvo ypač gausūs. Šiame tinklalapyje yra sukaupta daugybė įvairių failų, reikalingų tiek "Quake II", tiek "Quake III" žaidėjams – demonstracinės ir nemokamai platinamos šių žaidimų versijos "Windows", "Linux" ir "Mac" platformoms, žaidimų pataisymai, nauji lygiai, "skin'ai" ir t.t. Gausi informacija puslapyje išdėstyta labai tvarkingai ir gražiai, todėl greitai surasite, ko reikia. Tinklalapyje taip pat numatyta ir paieška pagal reikiamą žodį.

Age of Kings Heaven (ageofkings.com)



Kiekvienas žino strateginį "Age of Kings" žaidimą, todėl nenuostabu, kad jam yra skirta tiek daug fanų tinklalapių. Tačiau pakaka apsilankyti viename, puikiai apipavidalintame "Age of Kings Heaven" puslapyje, nes čia tikrai surasite visus atsakymus į jus dominančius klausimus: civilizacijų, karinių junginių ir pastatų aprašymus, patarimus, kaip praeiti tą ar aną lygį ir t.t. Čia pat galima atsisiųsti ir naujų žemėlapių ar "perdirbtų" junginių. Perskaitę tinklalapyje pateiktą informaciją, kaip kurti naujus lygius, galėsite pamėginti juos padaryti ir patys. Beje, svetainės autoriai nestokoja jumoro jausmo. Prajuokino pačiame pirmame puslapyje mus pasitinkantis paveiksliukas, kuriame pavaizduoti dviejų spalvų valstiečiai ir kelios avys. Vienas valstietis šaukia savo priešininkui – "Hey. Mano treniruota avis tuoj jums įkrės proto. Fas! Į ataką fas! Ne, nesileisk uždedama pavalkų ant kaklo, avie. Vaje, nelaižyk rankų priešui, kvaila avie".

Ernis

PII266, 32 MB RAM

Croc 2

šaunusis krokodiliukas vėl grįžta

Žaidimas dideliems ir mažiems

PlayStation savinininkams pavadinimo "**Croc**" tikriausiai priminti nereikia, nes būtent šiai platformai pirmiausiai ir buvo sukurtas šis žaidimas. Dabar gi kompanijos **Argonaut** dėka sulaukėme jo tęsinio, atkeliavusio ir į PC platformą – **Croc 2**. Smagu, kad kūrėjai pasistengė ir, lyginant su 1997 metų originalu, žaidimą žymiai patobulino – žemėlapiai yra didesni, o vaizdas ekrane dar spalvingesnis ir žaismingesnis. Priminsime, kad **Croc** priklauso žaidimų grupei, kurios pradininku įprasta laikyti **Super Mario 64**.







Pastaruoju metu žaliuoju krokodilu Croc'u jau nieko nenustebinsi, o su juo konkuruoja ne tik nepralenkiamasis Mario, bet ir Rayman, Spyro, Gex ir dar daug panašių veikėjų. Tačiau žaisdami šį mielą 3D žaidimą galėsite atsipalaiduoti nuo **Quake III** ar **Unreal Tournament** tvyrančios slogios įtampos ir kraujo klanų. **Croc 2** – lyg malonus atokvėpis po rimtų ir sunkiasvorių žaidimų. Jame pagrindinis ginklas prieš karikatūrinius piratus ar didžiules vapsvas – ne "šimtojo" kalibro bazukos, o šauni krokodiliška uodega. Krokodiliukas turi ir kitų sugebėjimų – jis moka ne tik aukštai šokinėti bei pasišokėjęs daužyti įvairias dėžes, bet esant reikalui ir plaukti ar karstytis. Kai kuriuose lygiuose jam tenka net važiuoti transporto priemonėmis, pavyzdžiui, požeminiame lygyje – šachtininkų vežimėliu.

Žaidimas puikiai atrodo ir neturint kompiuteryje 3D akseleratoriaus, tačiau tuomet, jei kompiuteris *Pentium II* 300 MHz ar prastesnis, dėl "stabdymo" teks naudoti žemesnes skiriamąsias gebas – pavyzdžiui, 640x480 pikselių. Tai nėra didelė bėda, nes net tokios raiškos dėka tiek aplinka (beje, veiksmas rutuliojasi labai įvairiuose kraštovaizdžiuose – nuo tamsių požemių iki šaltos ledo šalies), tiek veikėjai atrodys patraukliai ir dailiai, nes žaidime nėra labai smulkių detalių.



Croc 2 galima valdyti dviem būdais. Valdant klaviatūra ar vairalazde pirmuoju būdu, Croc'as juda priekin, atgal bei į šonus, tačiau spaudžiant posūkio klavišą jis ne tik pasuka liemenį, bet ir daro žingsnį į šoną ir priekin, laikant nuspaustą šoninį klavišą ilgiau – Croc'as ima suktis nedidelio spindulio ratu. Tai nelabai patogu, kai reikia pereiti tiltą ir pan. Valdant antruoju būdu, Croc'as paprasčiausiai eina viena iš keturių krypčių. **Playstation** savininkams abu šie valdymo būdai priimtini, tačiau pripratusiems prie **Quake** serijos žaidimų valdymo tai gali pasirodyti kiek neįprasta.





Dar vienas nepatogus dalykas – kadangi mūsų herojus matomas iš trečio asmens perspektyvos, o kameros žvilgsnį reguliuoja kompiuteris, kai kuriose situacijose atsitinka taip, kad matome tik Croc'o kojas ar kitas kūno dalis ir negalime gerai apžvelgti vietovės bei susiorientuoti. Deja, tai daugumos tokio tipo žaidimų bėda, pradedant jau pirmuoju **Tomb Rider**. Žiūrėti į tolį žaidime yra numatyti žiūronai, tačiau jie didina tik apie pusantro karto, todėl iš jų naudos nedaug. Įdomi detalė – **Croc 2** numatytas *omniplay* režimas, kuris to paties krokodiliuko valdymą padalina dviem įrenginiams – todėl vienas asmuo gali valdyti kamerą ir šuolius, o kitas – visas kitas operacijas.



Galime pasakyti, kad **Croc 2** puikiai tiks visai šeimai: vyresnieji turės kaip praleisti kelias minutes, kai nėra laiko pradėti rimtesnį žaidimą, jų 3 metų atžalos dėl šio žaidimo tiesiog "kreizės", nes jis kažkuo primena teletabius – čia veiksmas paprastas ir aiškus, o vis labiau "kompiuterizuotos" mamos prie jo irgi galės prisėsti, įtraukusios jį į savo repertuarą vietoj minų ieškojimo *Minesweeper* lange ar kortų dėliojimo.

Tiesa, epizodiniam "pasižaidimui" puikiai tiktų ir demonstracinė šio žaidimo versija, kurioje yra du skirtingi lygiai. Ją galima nemokamai atsisiųsti iš žaidimo svetainės Internete: *www.croc2.com* (dydis – apie 33 MB).

Ernis

SHOGUN
Total War
Samurajų ir nindzių laikai

Mūšis kalnų slėnyje

Tekančios saulės šalyje ankstyvas rytas, kalnuotos vietovės kloniuose dar neišsisklaidė skystas rūkas, o ištikimos kariuomenės daliniai jau išrikiuoti. Žiūrėdamas į tolumoje stūksančias snieguotas kalnų viršūnes suprantu, kad šiandien laukia sunkus išbandymas ir daugeliui karių rytojus nebeišauš. Šį kartą priešas žymiai gausesnis, todėl mes išsidėstėme aukščiausioje kalvoje ir užėmėme gynybinę poziciją laukdami atakos. Tokia padėtis duoda tam tikrą pranašumą, kurį aš stengsiuos kuo labiau išnaudoti. Mano karo mokytojas nuolat sakydavo, kad gintis visada lengviau nei pulti.

Mūsų gretose šiandien net du puikių lankininkų būriai — juos pastačiau pačioje kalvos viršūnėje. Šlaituose įsikūrė ietininkai, pasiruošę ginti lankininkus nuo priešo raitųjų samurajų atakos. Abiejuose flanguose — po būrį raitininkų. Tai mobiliausia ir drausmingiausia kariuomenės dalis, kuria galiu labiausiai pasitikėti. Šiandien jiems numatyta speciali užduotis.

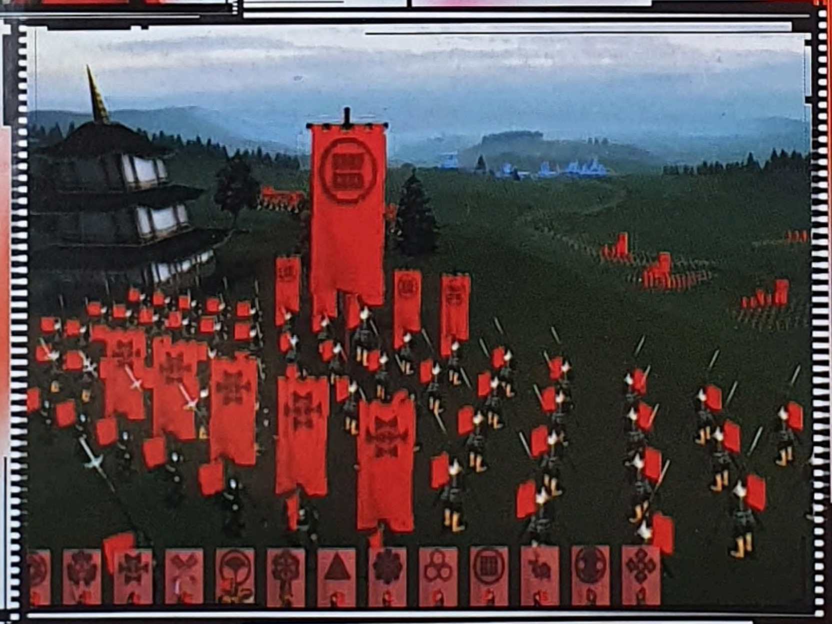




Priešų pasirodymo ilgai laukti nereikėjo. Jų pačių dar nematyti, tačiau artėjančią kariauną išduoda kanopų dundesys ir tolimas arklių žvengimas. Pagaliau gretimos kalvos viršūnėje, esančioje maždaug už 500 metrų nuo mūsų, iškyla pirmosios priešo būrių vėliavos. Ant kalvos kaimyninio feodalo kariai sustoja.

Dvi kariuomenės trumpam sustingusios žvelgia viena į kitą. Tačiau tyla trunka neilgai. Rytmečio tylą staiga sutrikdo vieningas iš kelių šimtų krūtinių išsiveržęs karo riksmas, susiliejantis į vientisą gaudesį — didelis priešo ietininkų būrys nuo kalvos tekinas leidžiasi link mūsų. Jų lankininkai, kaip visada, kiek atsilieka, laikydamiesi pagarbaus atstumo nuo į priekį išsiveržusių gretų. Kariaunos flanguose neskubėdami joja raitininkai...

Didelis priešų ietininkų būrys leidžiasi į slėnį ir ima bėgti tiesiai mūsų pozicijų centro link. Tai jau nedovanotina klaida. Mano lankininkai į juos paleidžia spiečių strėlių, nešančių mirtį. Atstumas dar gana didelis ir tiksliai nusitaikyti neįmanoma, tačiau pučia palankus vėjas, todėl strėlės viena po kitos smenga į taikinius. Po kiekvienos salvės krenta po kelis priešus. Nuo kalvos viršaus matyti, kad ietininkų būrio judėjimo trajektoriją žymi paliekamų lavonų virtinė, o pats būrys vis retėja. Tų pavargusių nelaimingųjų, kurie pasieks kalvos viršūnę laukia nemaloni staigmena — mano elitinių pėsčiųjų vienuolių būrys jų jau laukia pasislėpęs greta esančio miškelio tankmėje...



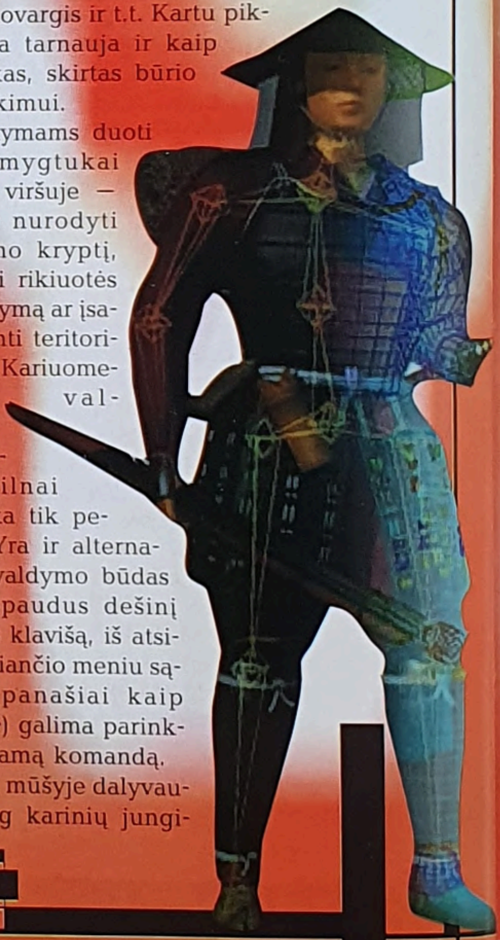
Karinių junginių valdymas

Žaidimo aprašymą ne veltui pradėjau šio kruvino mūšio vaizdu. Iš tiesų tai tipinė, pagrindinė ir, sakyčiau, pati įdomiausia žaidimo dalis — realiu laiku vykstantys mūšiai, kurių metu Jūs, vadovaudami tų laikų įvairiems kariniams junginiams (nindzėms, samurajams, muškietininkams ir t.t.), pajusite viduramžių Japonijos karinę dvasią.

Shogun: Total War žaidime ypač daug dėmesio skirta karinių junginių valdymo patogumui mūšio metu. Gamintojams tai padaryti puikiai pavyko — visų būrių būklė matosi kaip ant delno, nes kiekvieną dalinį atitinka jo piktograma apatiniame kairiame ekrano kampe, kurioje atsispindi visi svarbiausi parametrai — karių skaičius, moralė, nuovargis ir t.t. Kartu piktograma tarnauja ir kaip mygtukas, skirtas būrio pasirinkimui.

Įsakymams duoti skirti mygtukai ekrano viršuje — galima nurodyti judėjimo kryptį, pakeisti rikiuotės išsidėstymą ar įsakyti ginti teritoriją ir t.t. Kariuomenės valdymui praktiškai pilnai pakanka tik pelytės. Yra ir alternatyvus valdymo būdas — paspaudus dešinį pelytės klavišą, iš atsiskleidžiančio meniu sąrašo (panašiai kaip *Word'e*) galima parinkti reikiamą komandą.

Kai mūšyje dalyvauja daug karinių jungi-





nių, susigaudyti situacijoje labai padės žaidimą sustabdantis "Pause" mygtukas.

Strateginiai žaidimai persikelia į 3D aplinką

Iš pradžių kiek sutrikdė ta aplinkybė, kad mūšio lauko vaizdas rodomas izometrinėje, strateginiams realaus laiko žaidimams kiek neįprastoje perspektyvoje. Ekrane atrodo, lyg virtuali vaizdo kamera būtų įtaisyta kokių 50 metrų aukštyje ir nukreipta į horizontą. Arti ir apačioje esantys kariniai daliniai atrodo didesni, o toli prie horizonto esantys — vos įžiūrimi.

Greitai teko įsitikinti, kad toks atvaizdavimas yra labai šaunus dalykas ir turi savų privalumų. Pirma — taip sukuriamas trimatės ir realios erdvės pojūtis, nes imituojamas žmogaus žvilgsnis (t.y. aplinka yra matoma tik viena kryptimi, o priekyje esančios kliūtys užstoja vaizdą — pvz., slėnyje pasislėpusius priešus kalva paslepia nuo skvarbaus mūsų karvedžio žvilgsnio). Antra — lyginant su atvaizdavimu iš viršaus, kuris buvo naudojamas anksčiau (pvz. — **Warcraft II**) išsiplečia vienu metu matomos vietovės dydis, nes ta kryptimi, į kurią žiūrima, matyti iki pat horizonto, o klavišų pagalba žaidėjas gali greitai reguliuoti kameros pasisukimo kryptį bei jos buvimo vietą.

Jeigu jau prabilome apie žaidimo grafiką, tai reikia pasakyti, kad, nors pati mūšių aplinka yra labai naujoviška ir trimatė, patys kariniai junginiai (beje, žaidime kiekvienas kareivis piešiamas atskirai) yra tik dvimačiai (angl. — *sprites*) ir nelabai išvaizdūs, o kareiviui žuvus lieka neaiški raudona "dėmė". Tačiau vienu metu ekrane būna iki kelių tūkstančių karių, todėl priekaištauti gamintojams dėl grafikos detalumo gal ir nederėtų.

Kaip tapti Shogun'u

Viduramžių Japonija — samurajų ir nindzių šalis, draskoma tarpusavio rietenų. Vietiniai feodalai kiek įmanydami stengiasi išlikti nepriklausomais nuo centrinės valdžios. Jums teks praeiti sunkų ir ilgą kelią nuo paprasto feodalo iki visą šalį suvienijusio valdovo, tituluojamo Shogun'o vardu. Norint tą pasiekti, reikės išmokti strateginio mąstymo, perprasti mūšio taktikos gudrybes, sužinoti, kaip optimaliai valdyti turimus resursus. Tačiau pagrindinis ir svarbiausias dalykas — garbė. Pamenate filmus apie samurajus bei jų griežtą garbės kodeksą? Tik tvirtas ir garbingas valdovas galės įkvėpti savo karius, o prireikus — mūšio įkarštyje nukirsti galvas dešimtims priešų.



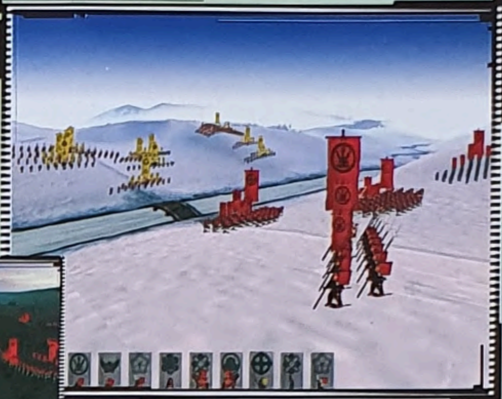
Tiesa, kare visi būdai, vedantys į pergalę, geri, todėl priešo vadų sunaikinimui galima bus pasiųsti specialiai apmokytus nindzes ir geišas.

Kaip ir kiekviename strateginiame žaidime, taip ir čia didelę dalį užima planavimas. Prieš mūšį reikia nutarti, kaip optimaliausiu būdu išdėstyti visus karinius dalinius atsižvelgiant į vietovę, oro sąlygas bei turimos kariuomenės rūšį, kaip paskirstyti žmonių rezervus, apginti užnugarį ar miške paslėpti karių būrį, kurio netikėtas pasirodymas ir nulems viso mūšio eigą.

Žaidime įdiegtas puikus dirbtinis intelektas, kuris neleis Jums užmigti ant laurų. Priešo karvedžiai, valdomi kompiuterio, puikiai manevruos, reikalui esant visada atsitrauks, strėlėmis padarę didelių nuostolių, o patys beveik nenukentėję, ar paprasčiausiai "nesivels" į kovą ir užims tvirtą gynybinę poziciją.

Seniai lauktas žaidimas

Šio žaidimo laukiau jau seniai. Žinojau, kad panašus žaidimas kada nors tikrai bus sugalvotas, tik nežinojau jo pavadinimo. Dabar toks jau yra.



Autentiška XVI amžiaus Japonijos atmosfera; įvairių stichinių nelaimių modeliavimas — žemės drebėjimai, cunamiai, valstiečių sukilimai; iki 5000 kareivių ekrane vienu metu, iki 120 žmonių viename kariniame junginyje; mūšiai vyksta įvairiuose realistiškuose kraštovaizdžiuose su upėmis, miškais, kaimais, tvirtovėmis ir pilimis; atkurtų istorinių mūšių, nulėmusių Japonijos likimą, modeliavimas; besikeičiančios meteorologinės sąlygos mūšio metu, tiesiogiai įtakojančios jo vyksmą — rūkas, sniegas, uraganai ir t.t.; kovos strateginiame lygmenyje — planavimas, diplomatija bei politika; besisukanti kamera; galimybė pagreitinti ir sulėtinti (ar net sustabdyti) mūšio vyksmo greitį; prie žaidėjo stiprumo prisitaikantis dirbtinis intelektas; atskiras kiekvieno karinio junginio dirbtinis intelektas, kur išsaugoma buvusių mūšių patirtis; galimybė žaisti Internetu ar vietiniu tinklu — visos šios savybės žaidimą išskiria iš pilkos kitų žaidimų masės.

Nors **Shogun: Total War** dar tik neseniai pasirodė rinkoje, kai kurie kompiuterinių žaidimų žurnalai ne veltui spėjo jį priskirti žaidimų klasikai. Pavyzdžiui, žurnalas "PC Zone" jį įvertino 93 taškais iš 100 galimų. Tai tikrai puikus rezultatas, rodantis, kad šiam žaidimui jau visai netoli iki tobulo strateginio mūšių simuliatoriaus. Sėkmės, samurajai!

Ernis

STRATEGY

P236, 32 MB RAM, 3D VIDEO

EVOLVA

Kompanijos COMPUTER ARTWORKS ir VIRGIN INTERACTIVE rūsčiam žaidėjų teismui neseniai pristatė naują savo kūrinį EVOLVA, kurį anonsavo kaip superhitą, kažką tokio tarp QUAKE, C&C ir TOMB RIDER. Kaip tik dabar ir pažiūrėsim, kas iš to išėjo.



EVOLVA – tai 3D šaudyklės nuo trečiojo asmens ir strategijos (gal teisingiau būtų sakyti – taktikos) mišinys. Jūs – vienišas kosmoso sanitaras, saugantis Visatą nuo netvarkos, triukšmo ir mašinų ūžimo, užfiksuojate kažkokią piktybinę sėklą, beprotišku greičiu lekiančią į vargšę mezozojaus eros planetą. Susidūrimo metu įvyksta globalinio masto katastrofa, kurios metu, žinoma, nukenčia tik nelaimingoji planeta. Sėkla (ar kažkas panašaus) nieko nelaukdama pradeda leisti ūglius, plėstis ir perėti šlykščius voriūkščius, ganėtinai panašius į bjaurybes iš fantastinio filmo "Erdvėlaivio kariai". Kai šie puola žudyti niekuo nekaltus vietinius gyvūnėlius, jūsų jautrioji širdis neišlaiko, ir jūs nutariate išvalyti planetą nuo visos šios velniavos. Visa tai iliustruoja tikrai puikus video įvadas. Jei tarp jūsų yra video intarpų fanų, tokių kaip aš, tiesiog primygtinai rekomenduoju pažiūrėti filmuką. Tikrai nenusivilsite. Na, bet laikas pereiti prie žaidimo.

Jūs jau turbūt įsivaizduojate, kaip atsidūrę planetoje pulsite visus talžyti į kairę ir į dešinę. Ė, brolyčiai, ne! Visą žaidimą jums teks praleisti laivo, skriejančio aplink planetą, piloto kėdėje. Bet neskubėkite nusivilti – žemės paviršiuje atsidurs keturi jūsų statytiniai – genų medžiotojai (*genohunters*). Jūs bet kuriuo metu galėsite įsikūnyti į bet kurį iš jų (nepamirškite, kad veiksmas vyksta trečiojo asmens akimis), o monitoriaus apačioje bus ekranai, tolygūs kitų genų medžiotojų akims, todėl vienu metu galėsite ne tik valdyti savo pasirinktąjį veikėją, bet ir viską matyti kitų akimis.



Pagrindinė genų medžiotojų savybė – sugebėjimas mutuoti, įsisavinant negyvo ir susmulkinto gyvūno (nebūtinai priešiško) DNR. Pavyzdžiui, jei nukausite kokį nors labai šoklų ar greitą gyvūną, galėsite kovotojams suteikti tas gyvūno savybes. Žinoma, po truputėlį. Mėsą pasidalina visi po lygiai, nereikia kiekvieno atskirai versti pasiimti. Žaidimo pradžioje jūs galite pasirinkti nebent veikėjo spalvą, ir nieko daugiau, todėl pačioje pradžioje kariai nebus pernelyg išvaizdūs, gali netgi pasirodyti, kad kūrėjai patingėjo padirbėti su smulkesnėmis detalėmis. Tačiau žaidimo metu pastebėsite, kad medžiotojams (kuriems, beje, vardus galėsite suteikti savo nuožiūra) mutuojant ant jų kūnų atsiras įvairių ragų, spyglių, sparnų, nagų ir kitų mielų niekučių. Autoriai paskaičiavo galimus mutacijų variantus, skaičius pritrenkiantis – 1500 000 000 (!!!). "Evolve", išvertus į lietuvių kalbą, reiškia "evoliucionuoti".

Tiek ginklai, tiek įgytos savybės yra suskirstytos į penkis lygius ir mutuojant aiškiai matosi, kurių savybių kokybė kyla, kurių krinta (priklausomai nuo įsisavintos DNR kiekio bei ypatumų). Kiekvieną karį galima sumodeliuoti siaurai specializacijai, pvz., greitas bėgikas, bet prastas šaulys, arba vystyti nematomumą, kad



galėtų nepastebėtas prabėgti iki artimiausios vaistinėlės ar prasmukti pro vartus, kurie praleidžia tik voragyvius. Pradžioje mutacijos procesas gali pasirodyti nuobodus bei varginantis, tačiau žaidimo eigoje kvailiojimas genais gali užgožti patį veiksmą (bent jau man taip buvo). Mutacijos langas labai patogus ir modeliuojant matosi, kokios savybės lygis kyla, o kokios krinta. Galite įgyti tokias pastovias savybes – greitį, šuolį, apsaugą, sukibimą su gruntu (yra paviršių, kur neturėdami šios savybės jausitės it karvė ant ledo). Jūsų priešai bus tik voragyviai, sugebantys smūgiuoti, pūsti ugnį, šaudyti spygliais, mėtyti sporas (*a la grenade launcher*), nematomi vorai, šarvuoti vorai (o gal krabai?), kažkokios motininės vorės, leidžiančios ant jūsų savo besikandžiojantį ir sprogimą jantį prieauglį. Naikindami šias šlykštynes, jūs po truputį įgysite jų turėtas savybes.

Žaidimo metu bus vietų, kur kelią užstoja kokia nors uola. Tada teks ieškoti dviejų rūšių vietinės kilmės sėklų, kurias padėjus vieną šalia kitos prasideda grandininė reakcija, pa-

sibaigianti galingu sprogimu. Sustiprėję ir patys galėsite griauti uolas, padeginėti krūmynus, žodžiu, jaustis tikrais vandalais.

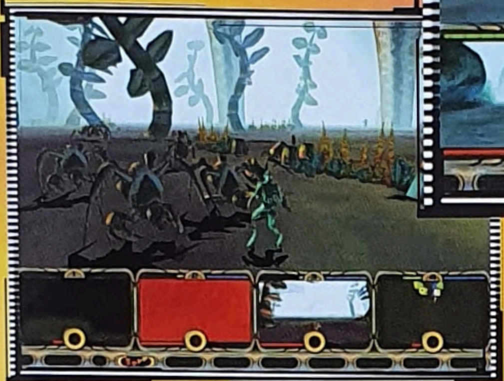
Visas žaidimas susideda iš atskirų misijų, kurių metu teks išvalyti požemyną. Bet ne tik išvalyti, o, pavyzdžiui, išsaugoti po kelis vietinės faunos egzempliorius, sunaikinti vorų gyvenvietę, išvaduoti savo draugus ar nepraleisti priešo į kokią nors zoną. Pagrindinė visų misijų ypatybė išlieka ta pati — naikinti, naikinti ir dar kartą naikinti, bet tai nereiškia, kad lėksite visa minia per žemyną, be gailesčio naikindami voriūkščius. Teks sulošti ir solo partiją, ir duetu, nes vilktis visiems krūvoje paprasčiausiai nebus kaip.

vi it stuobriai arba puola stačia galva į pačią priešų tirštumą, tuo pačiu surišdami rankas ir jums — neplieksi juk į savus.

neprietelių.

Vietinė fauna — stručiai, varlės, kažkokie keturkojai, didžiuliai šarvuočiai — nėra nusiteikę priešiškai, kai







kurie netgi baikštūs. Galima drąsiai landžioti pačioje tirštumoje, nebijant, kad kam nors užkliūsi. Kas kita, jei esate leisgyvis ir užsimanysite "lengvos" mėsytės sveikatai pataisyti — išerzintas stambus gyvūnas puola ir gali pridaryti nemažai rūpesčių.

Kaip minėjau, monitoriaus apatinėje dalyje yra ekranėliai, rodantys, ką mato kiti veiksmo dalyviai, taip pat yra ir jūsų asmeninis ekranėlis, kuriame matote kiekvieno veikėjo judėjimo arba padėties kryptį ir kompasą, kuris rodo šiaurę (ko nelabai reikia) bei kryptį jūsų tikslo link. Be to, kryptį rodo ne šiaip sau "maždaug ten", o nurodo tiesiog kiekvieną žingsnį, dėl to pasiklydimo galimybė kaip ir neegzistuoja.

Norėčiau smulkiau aptarti žaidimo dalyvių DI, kuris yra tikrai nemenkas — priešams kūrėjai pritaikė vadinamąjį "elgesio klonavimą", kai kompiuteris analizuoja jūsų veiksmus bei kovos stilių ir automatiškai duoda komandas priešams, kaip elgtis — pulti, išsilakstyti ar pan. Antrą kartą einant tuo pačiu keliu nesitikėkite, kad visi monstrai puls lygiai taip pat. Ir iš viso, išsisaugojimo klavišą verta maigyti kuo dažniau — tikrai nepakenks, nes išsisaugojimų skaičius neribotas.

Komandos narių DI yra tikrai labai aukštas — trise (neskaitant jūsų) gali sudoroti niekadėjų gaują su minimaliais nuostoliais, tačiau kartais jų veiksmai varo į neviltį — sto-

Žodžiu, pasijauti kaip svetimas ir niekam nereikalingas. Belieka lakstyti aplinkui ir spėlioti, kuo gi baigsis kova. Kompanionų valdymas taip pat galėtų būti geresnis — galima įsakinėti tik visiems kartu — stovėti vietose, ateiti arba susigrupuoti. Komandos "pulti" nėra — visi patys puikiai supranta, kada tai reikia daryti. Beje, ginklai kenkia tiek saviems, tiek svetimiems, dėl to kartais yra geriau vienam, žinia, pačiam greičiausiam, pulti į priešų tirštumą, sukelti chaosą ir "tepti slides". Priešai panikoje išsiskers patys, jums liks tik pribaigti atspariausius. Bet turėsite būti ganėtinai "spėrus", kitaip visa priešų "govėda" seks paskui jus kad ir į pasaulio kraštą. Kartas nuo karto misijos gale teks susikauti su kokiu nors pagrindiniu šlykščiu monstru — tada teks sukaupti ir visas jėgas, ir visus taktinius sugebėjimus. Bet ilgas nervų tampymo valandas visiškai atperka piktdžiugiškas jausmas, kai pamatai bjaurybę, sukniubusią be gyvybės žymių.

Dar viena kenkėjų kategorija — vietinė flora, prieš visus nusiteikusi priešiškai — šaudanti spygliais ir sporomis kur papuola, sirpstančios ir sprogjinėjančios pūslės. Šių nemalonumų pašalinti neįmanoma, bet kartais iš to galima turėti nemažai naudos — pvz., įvilioti ten kokį nors

Kraujo žaidime yra užtektinai — juk nepakanka priešą tik nukauti, norint įsisavinti, reikia jį dar ir susmulkinti. Juk negraušite lavono, reikia prieš tai jį paruošti. Priešai taipogi gyvena savo gyvenimą — bėgioja, medžioja, ne vien tik tyko jūsų. Šiam jų elgesiui kūrėjai taip pat davė pavadinimą "dirbtinis gyvenimas", norėdami suteikti žaidimo eigai maksimalų realybės pojūtį.

Visi veikėjai bei augalai yra sudaryti iš didelio kiekio daugiakampių ir atrodo tikrai kokybiškai ir gražiai, o iš aplinkos peizažų norėtųsi daugiau — kartais pradeda varginti pernelyg masyvios ir neišvaizdžios uolos ar tuneliai. Bet galiausiai prie to pripranti ir kažkaip nebepastebi.

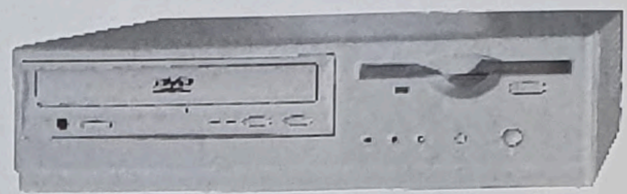
Prie garso takelio prikibti taip pat negalima — nebloga muzika, garsiniai efektai be jokių priekaištų. Mano nuomone, žaidimas vertas topų viršūnių ir jūsų dėmesio, nes paros, praleistos prie monitoriaus, tikrai neatrodys išmestos į balą. Sėkmės!

BIKER

... du kartus mažesnis, du kartus patogesnis

Naujos kartos kompiuteris, du kartus mažesnis ir du kartus patogesnis, sėkmingam Jūsų verslui ir namams. **Patikimas BOOK PC kompiuteris, su šiuolaikiškais Intel Celeron 400 - 566 MHz procesoriais įvykdys visus Jūsų programinės įrangos reikalavimus. BOOK PC turi viską, ko gali prireikti: integruotą vaizdo, garso, tinklo plokštę, modemą.**

Pagrindinis bruožas, išskiriantis šį kompiuterį iš kitų, yra jo dydis (300x270x80mm), kuris prilygsta nešiojamojo kompiuterio (Notebook) dydžiui. Ne veltui jis vadinamas Knygos dydžio kompiuteriu. Jis suteikia galimybę dirbti ne tik prisijungus prie paprasto monitoriaus, bet ir — prie televizoriaus. Į kompiuterį galima instaliuoti žaidimus, kuriems reikalinga 3Dfx vaizdo plokštė. Dėl savo geros techninės charakteristikos kompiuteris dirbs labai sklandžiai. BOOK PC namie galite panaudoti ne tik kaip kompiuterį, bet ir namų kino teatrą, muzikinį centrą (sukuria *Dolby Surround* garsą). Modemas, esantis kompiuteryje, suteikia galimybę naršyti internete, taip pat siųsti bei priimti fakso pranešimus, sukurti savo elektroninio pašto dėžutę bei naudotis pigiais tarptautiniais pokalbiais. Papildomai prijungus skaitmeninę kamerą, turėsite namų fotolaboratoriją ir videotelefoną. **Kompiuterį galima ir atnaujinti: keisti procesorių, atmintį bei kietąjį diską.**



Jūsų investicijų saugumu pasirūpinsime mes:

- **suteikiama 2 metų garantija**
- teikiama profesionali garantinė ir pogarantinė priežiūra
- kiekvienas kompiuteris prieš parduodant testuojamas
- išduodamas "B" klasės saugumo sertifikatas

Įmonės privalumai:

- darbui naudojamasi kokybės sistema ISO 9001;
- kompiuterių gamybai taikomi naujausi sprendimai ir technologijos;
- gaminant kompiuterius atsižvelgiama į kliento poreikius, stengiamasi juos realizuoti;
- **konkurencinga produkcijos kaina.** Kompiuterio kaina be procesoriaus, kieto disko ir atminties tik **970 Lt** Su PVM.

Pagrindinės šio kompiuterio techninės specifikacijos:

Procesorius	Intel® **Celeron®** nuo **300**MHz iki **533**MHz
Pagrindinė plokštė	**Intel 810 Whitney mikroschema** Diskų aptarnavimo greitis Ultra DMA/66 magistralėje, mikro ATX formatasAtminties aptarnavimas iki 512MB taktiniu dažniu 66-100MHzProcesoriaus aptarnavimas jungtimi Socket 370 (Intel Celeron)USB, PS/2 juntis
Atmintis	**32MB-512MB** DIMM SDRAM 100MHz (du atminties "bankai")
Kietas diskas	Aptarnavimas Ultra DMA/66 (**kabelis tik UDMA/33!!!**)
Diskasukis	**FDD 1.44MB Samsung**
CD-ROM įrenginys	Maksimalus greitis **40X** arba gali būti pakeistas **CD-DVD**
Vaizdo plokštė	Integruota pagrindinėj plokštėj – **Intel 752** dinaminė atmintis **4-12 MB AGP x2** mba magistralė
Garso plokštė	Integruota pagrindinės plokštės mikroschemoj – soft-wavetable, stereo ir 3D efektas
Fax-modemas	Integruotas pagrindinėj plokštėj, PC Tel **V.90, greitis 56kbps**
Tinklo plokštė	**DAVICOM DM9102** interuota pagrindinėj plokštėj, **greitis 10/100 Mbps** RJ-45 jungtis ("draiveriai" daugumai operacinių sistemų)
Korpusas	**Unikalus ATX korpusas**, kurio išmatavimai 270 x 300 x 80 mm
Pelė	PS/2 jungtis
Klaviatūra	**Windows 95-98**, PS/2 jungtis
Operacinė sistema	**Linux, Windows 98 SE** arba **-Windows NT4.0 Workstation**
Programinė įranga Pridedama nemokamai	**Gamut Software** (CD Audio ir MP-3 atidarymas, konvertavimas iš CD į MP3, miksavimas ir redagavimas, ir t.t.) **Corel Suite 8** – tekstinė biuro programinės įrangos versija **PC-Cillin** – antivirusinė programa **Super Voice** – faks/modemo programa **MediaRing Talk** – internetinis telefonas (telefoniniai pokalbiai per Internetą)

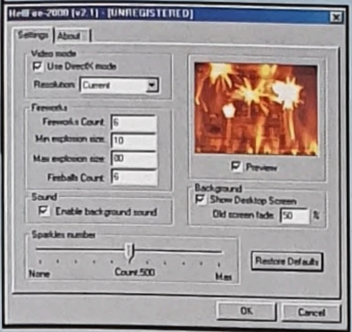
STRAUJA

Kaunas: Kęstučio g. 59, Gaižiūnų g.5 Tel. 22-22-42; 79-96-45
Kėdainiai: Šėtos g 32 Tel. 50949

HellFire 2000

Ekrano užsklanda

Sudeginkime savo monitorių nors virtualiame pasaulyje





Dirbdami kompiuteriu vartotojai dažnai patiria neigiamas emocijas, nes programos "užstringa", negaunami laukiami rezultatai ir pan. Nesvarbu, kas šiuo atveju kaltas, tačiau pyktis nukreipiamas į intelektualią, tačiau negalinčią apsiginti dėžę. Tai patvirtina pastarųjų metų tyrimai, kurie rodo, kad kompiuteris vis dažniau tampa žmonių agresijos objektu. Didžiojoje Britanijoje virš 25 procentų vartotojų nors vieną kartą tyčia vienaip ar kitaip fiziškai buvo paveikę šį darbo įrankį – pavyzdžiui, iš pykčio trenkę klaviatūrą į sieną. O juk kartais būtų tikrai malonu įmesti visą monitorių į liepsnojantį laužą! Be abejo, toks pykčio prasiveržimas gali atnešti didelių finansinių nuostolių. Tačiau nenusiminkite, yra ir kitų būdų - žymiai saugiau ir pigiau tai atlikti Jums padės **"HellFire 2000"** ekrano užsklanda (angl. – *screensaver*), kuri jūsų darbo vietą virtualioje realybėje pavers sproginėjančia liepsnos jūra.

Ši ekrano užsklanda išsiskiria iš daugybės savo konkurentų – prigesus ekrano spalvoms, nuo karščio mirgantis vaizdas ir natūralūs degančio laužo garsai tiesiog priverčia pajusti dūmų kvapą ir iš monitoriaus ekrano plieskiantį karštį. Kūrėjai pasistengė, kad daugumą šio ugnies šėlsmo parametrų – liepsnų dydį, sprogimų intensyvumą, žiežirbų kiekį ir t.t. – galima būtų valdyti pagal savo skonį.

Išmėginimui skirtą programos versiją galima atsisiųsti iš gamintojų svetainės *hellfire.null.ru* (supakuotos bylos dydis užima apie 0,4 MB). Ši versija veiks 10 dienų, o vėliau teks registruotis (kaina - 15 dolerių). Galime nudžiuginti, kad Rusijoje šia programa gamintojai leidžia naudotis nemokamai, todėl vartotojai, naudojantys rusiškus "Windows" parametrus (programa tai atpažįsta automatiškai), galės nesivarginti įsigydami licenciją.

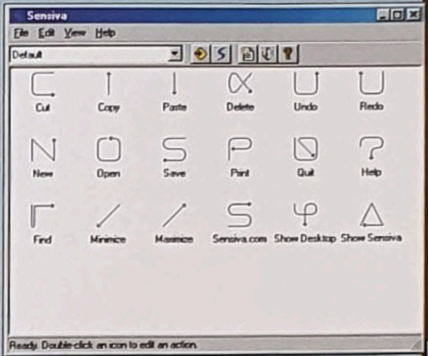
Deja, "HellFire 2000" reikalavimai kompiuteriui yra taip pat nemenki. Visomis šios ekrano užsklandos galimybėmis galės gėrėtis tik *Pentium* 300 MHz savininkai, o kitiems teks sumažinti liepsnų bei kitų efektų skaičių. Dar prastesnio kompiuterio (pvz., 486 50 MHz) savininkams ar šiaip nenorintiems siųstis gana didelės bylos, siūlome išmėginti tų pačių gamintojų sukurtą senesnę DOS-inę šios užsklandos versiją, kuri užima tik 36 KB (galima rasti tame pačiame puslapyje – *hellfire.null.ru*). Joje ugnies efektai yra labai panašūs, o skirtumas tik toks, kad veiksmas vyksta juodame fone, o ne vartotojo ekrane. Tikimės, kad ši užsklanda sušildys Jus šaltais žiemos vakarais, jei savivaldybė už skolas išjungs centralizuotą šildymą Jūsų bute...

Alternatyvus informacijos įvedimo būdas

SENSIVA

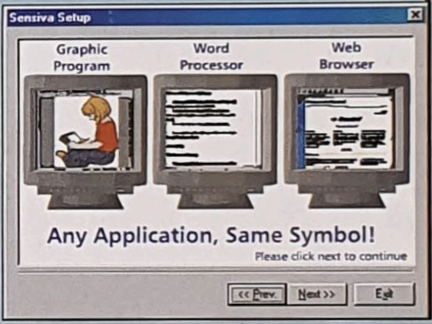
Priemonė, skirta dar labiau išplėsti "pelytės" galimybes

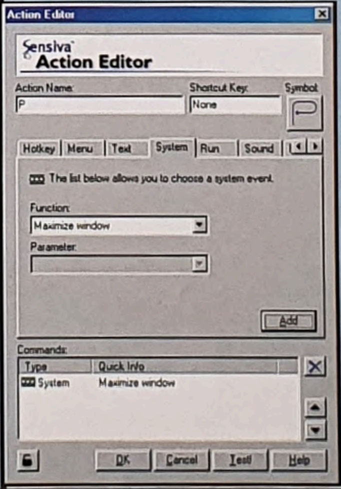
Matyt, dauguma vartotojų šiandien sunkiai įsivaizduoja savo darbą be "pelytės". Prie šio nedidelio komandų įvedimo įrenginio mes taip pripratome, kad net neįsivaizduojame, kaip be jo galėtume išsisukti, valdydami "Windows" operacinę sistemą bei joje veikiančias programas (nors teoriškai tai ir įmanoma, nes sugalvota begalė "karštųjų klavišų" kombinacijų).



Paradoksas, bet norėdami atsikratyti klavišų "miško" ir sugalvoję "pelytę", tuos pačius klavišus mes paprasčiausiai iš klaviatūros perkėlėme į ekraną. Prisiminkime, ką darome, norėdami baigti darbą su *Word'u* – dažniausiai "pelyte" slenkame iki virtualaus mygtuko su "X" raide dešiniame viršutiniame kampe...

Kompanija **Sensiva** siūlo įdomią išeitį iš šios "mygtukų vergovės". Paprastą pilką "pelytę" jie pavertė intelektualiu įrenginiu. Laikant nuspaustą jos dešinį klavišą, užtenka erdvėje nupiešti "W" raidę ir automatiškai startuoja "Microsoft Word". Nupiešiame "M" raidę, ir prieš mūsų akis jau pašto programa "Outlook". Norint tą pačią programą sumažinti, jos lange tereikia nupiešti / formos pagaliuką, brėžiant iš viršaus į apačią. Paprasta ir genialu. Be to, programa automatiškai atpažįsta, kurios programos lange dirba vartotojas, bei aktyvuoja tą komandų rinkinį, kuris sukurtas ir pritaikytas būtent šiai programai. Standartiniame rinkinyje yra apie 30 šablonų, skirtų įvairioms dažniausiai vartojamoms programoms. Gamintojo internetiniame puslapyje (*www.sensiva.com*) nuolat skelbiamos naujos valdymo schemos (pvz., neseniai pasirodžiusioms pro-





gramoms). Kita vertus, vartotojas turi beveik neribotas galimybes, kaip pačiam sukurti savo valdymo schemas bei pasirinkti, prie kokio simbolio, nupiešto ekrane (tai gali būti programoje jau paruoštos figūros — raidės, skaičiai ar pačių sugalvoti simboliai), "pririšti" tam tikrą įvykį.

Daugumoje programų yra numatyti standartiniai veiksmai: "S" — išsaugojimas, "P" - spausdinimas, "Q" — darbo pabaiga ir t.t. Bandomąją programos versiją galima nemokamai atsisiųsti iš gamintojų svetainės (*www.sensiva.com*). Leidžiama pasirinkti dvi versijas — įgarsintą (dydis apie 1,68 MB) ir tokią pačią, tik be garso pranešimų (dydis apie 0,8 MB).

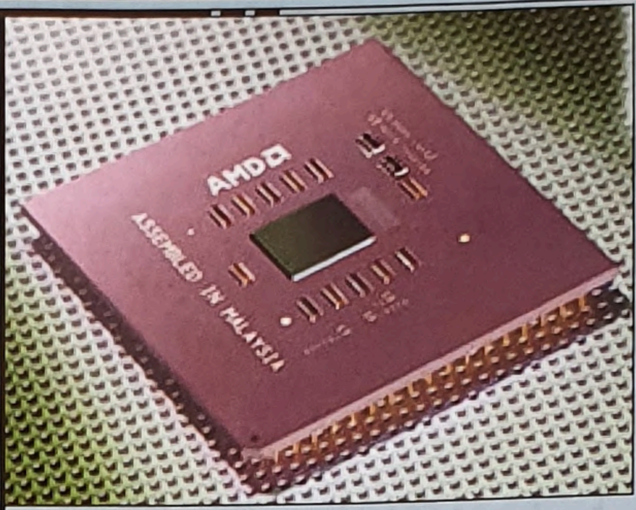
Nors ši programa, matyt, ir nesukels perversmo kompiuterių industrijoje, tačiau mano kompiuteryje nejučiomis (pabandęs paprasčiausiai tingėjau ištrinti) ji puikiai prigijo. Dabar programai suradau naudingą pritaikymą. Dažniausiai ją vartoju trims dalykams: visų programų paslėpimui (tai atitiktų mygtuką "Show Desktop", esantį ekrano apačioje šalia "Start"), programų langų sumažinimui (minimize) bei programos "LED" (lietuvių — anglų kalbų žodynas) aktyvavimui. Pastarajai programai priskyriau "L" raidę. Deja, sunkiai sekasi ekrane su "pelyte" nubrėžti "Q" raidę, naudojamą išėjimui iš programų — turint laisvo laiko reikės pakeisti su šiuo veiksmu susietą simbolį. Po truputį mokausi ir kitų ženklų...

Nauja pigių procesorių karta — jau šį pavasarį

Kompiuterinių procesorių gamintojai vėl pakilo į kovą nebrangių procesorių rinkoje

"AMD" pristato naująjį procesorių — *Duron*

Kompanija "AMD" š.m. balandžio 27 d. paskelbė apie naują gaminį — procesorių *Duron* (anksčiau jis vadintas kodiniu pavadinimu *Spritfire*), kuris pagamintas remiantis ta pačia *Athlon* procesoriaus architektūra ir orientuotas į pigių kompiuterių rinkos segmentą. Išvertus iš lotynų kalbos, žodis *durus* reiškia "tvirtas, pripratęs prie darbo". Tiksli naujojo procesoriaus kaina dar nėra paskelbta, tačiau kompanijos atstovai teigia, kad du didžiausi būsimojo procesoriaus privalumai — nedidelė kaina ir žymiai didesnis našumas nei K6-2. Pradžioje numatoma tiekti nuo 550 iki 700 MHz dažniu veikiančius procesorius, kurie dideliais kiekiais turėtų būti parduodami atitinkamai nuo 75 iki 175 dolerių kainų diapazone.



Duron nuo savo pirmtako skirsis mažesniais procesoriaus ir magistralės greičiais, vidinės atmintinės dydžiu, kaina. Procesoriuje, pagamintame pagal naujausią 0,18 mikronų technologiją, numatyta 128 KB dydžio pirmojo lygio (L1) atmintinė. Prie pagrindinės plokštės jis bus jungiamas naudojant naują "Socket A" tipo lizdą su 426 kojytėmis. Savo išvaizda lizdas bus panašus į K6-2 procesoriams naudojamą "Socket 7", tačiau su juo bus nesuderinamas, nes, kaip ir su *Athlon* procesoriais, motininė plokštė veiks 100 MHz dažniu ir bus EV6 tipo. Kadangi joje naudojama DDR (angl. *double data rate* — dvigubas duomenų perdavimo greitis) technologija, tai plokštės veikimo greitis atitiks suminį 200 MHz dažnį (3 kartus greičiau nei dabartinių *Celeron* procesorių).

Numatoma, kad pirmosios naujojo procesoriaus partijos kompiuterių gamintojus turi pasiekti jau birželio pradžioje.

AMD atstovai pareiškė, kad šių metų II ketvirtyje numatyti pagaminti K6-2 procesoriai praktiškai jau yra nupirkti ir paskirstyti tiekėjams, o kompanija dar prima užsakymus tik *Athlon* procesoriams, kurių II ketvirtyje numatoma parduoti 1,8, III ketvirtyje — 3,6, o paskutiniame šių metų ketvirtyje — net 7,2 milijonų vienetų.

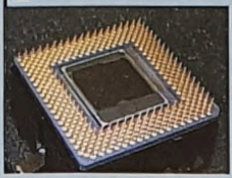
Athlon procesoriaus pagrindu AMD kuria dar vieną gaminį. Tai — "*Thunderbird*". Pažodžiui išvertus į lietuvių kalbą tai reikštų "griausmo paukštis". Jis bus skirtas turinčiam daugiau pinigų pirkėjui, nes į procesorių norima integruoti antro lygio spartinančią atmintinę, o tai turėtų žymiai padidinti jo gamybos kaštus. Tačiau norint išnaudoti vis aukštesniais dažniais veikiančių *Athlon* procesorių pajėgumus, tai yra būtina, nes dabar naudojama išorinė antrojo lygio atmintinė greitesniuose modeliuose (950 MHz ir 1 GHz) veikia tik 1/3 procesoriaus dažnio greičiu. Susidaro siauro butelio kaklelio efektas, kuris riboja visos sistemos greitaeigiškumą.

Prognozuojama, kad naujasis *Duron*, kurio pajėgumas prilygs tokiu pačiu greičiu veikiančio *Athlon* pajėgumui, sėkmingai konkuruos su tik 66 MHz sisteminėje magistralėje veikiančiu Intel *Celeron*. Turint omenyje puikius *Duron* pirmtako (*Athlon*) rezultatus atliekant operacijas su slankaus kablelio skaičiais, galima manyti, kad tai bus puikus pasirinkimas žaidimų mė-

gėjams, ko negalima buvo pasakyti apie K6-2.

Cyrix vėl kovoja

Akivaizdu, kad šiuolaikinių procesorių rinkoje absoliučiai dominuoja dvi kompanijos – **AMD** ir **Intel**. Nedidelės kompanijos **Cyri** mėginimas įsitvirtinti su savo tokio paties pavadinimo procesorių šeima baigėsi nesėkme. Tačiau jos nuopelnas buvo tas, kad ji pirmoji atkėlė vartus pigių procesorių, o kartu ir kompiuterių (pigesnių nei 1000 dolerių) rinkai. Perspektyvią kompaniją 1997 metais įsigijo koncernas **"National Semiconductor"**. Deja, K6-2 ir *Celeron* pasirodymas bei **Cyrix** gamybos nesėkmės sustabdė progresą ir kompanija patyrė didelius nuostolius, todėl 1999 metų vasarą **Cyrix** perėjo į kito šeimininko – garsios savo mikroschemų rinkiniais motininėms plokštės gamintojos, Taivanio kompanijos **"Via Technologies"** nuosavybę.



Naujasis procesorius *Cyrix* III pritaikytas "Socket 370" lizdui, kurį naudoja dalis šiuolaikinių *Celeron* bei *Pentium III* procesorių. Jis veiks tiek 133 MHz greičio motininėje plokštėse, tiek ir lėtesnėse 100 MHz ar 66 MHz dažnio sistemose. Tiesa, kad būtų galima išnaudoti visus jo privalumus, BIOS turės būti suderinama su šiuo procesoriumi. Pirmojo lygio (L1) atmintinė bus 64 KB, o antrojo lygio (L2) – 256 KB dydžio. Numatytas MMX bei pirmos kartos 3DNow! instrukcijų palaikymas. Procesorius bus daromas 6 lygių kristale, naudojant 0,18 mikronų technologijas.

"Via" nutarė sekti **Cyrix** tradicijomis ir naujuosius procesorius žymėti ne pagal absoliutų dažnį megahercais, o išvesdama "pajėgumo reitingą" (angl. – *performance rating* – PR), t.y. kokį dažnį atitinka jų gaminami *Cyrix*, lyginant su *Celeron* ar K6-2. Pavyzdžiui, *Cyrix III* PR500 veiks 400 MHz (3x133 MHz) dažniu, tačiau jo greitis atitiks *Celeron* 500MHz. Vasaros pradžioje turi pasirodyti PR433, PR466, PR500 ir PR533 versijos. Gamintojai planuoja pardavinėti *Cyrix* 15-20 procentų pigiau negu kainuos tokio paties pajėgumo *Celeron* procesoriai.

Pirmieji naujojo procesoriaus bandymai parodė, kad jis puikiai veikia su verslo programomis, tačiau turi vieną silpną vietą – stokoja galios, atliekant veiksmus su slankaus kablelio skaičiais. Jeigu naršant Internete, rašant *Word'e*, kuriant prezentacijas su *PowerPoint* jis ne tik nenusileidžia, bet kartais ir lenkia *Celeron'ą*, tai trimačiuose žaidimuose nuo jo atsilieka 10-30 procentų, o "Quake III" – net iki 40 procentų. Taigi šis procesorius puikiai tiks taupiam pirkėjui, kuris daug dirba, o žaidžia tik retkarčiais. Rimtam žaidėjui vietoj jo reikėtų rekomenduoti *Duron'ą*. Tiesa, gamintojai teigia, kad ateityje BIOS pritaikius naujajam *Cyrix'ui*, jo greitis kai kuriose programose turėtų dar padidėti net iki 30 procentų.

2001 metų I ketvirtį **"Via Technologies"** planuoja pereiti prie 0,15 mikronų technologijų ir rinkai pateikti PR566 ir PR600 procesorių variantus. Ar ne per daug atsiliekama nuo konkurentų? Matyt todėl kompanija kartu su IDT specialistais (IDT vardą išgarsino pigus *WinChip* procesorius) paraleliai ruošia dar vieną naują procesorių kodiniu pavadinimu "Samuel", kuris pasirodys dar šių metų pabaigoje ir žymiai geriau atliks skaičiavimus su slankaus kablelio skaičiais. Pradinis jo greitis bus 500-600 MHz.

Karšta konkurencijos vasara

Taigi procesorių gamintojų laukia karšta konkurencinės kovos vasara. Galime spėti, kad spaudžiama konkurentų, **"Intel"** kompanija savo *Celeron* procesorius pagaliau oficialiai pritaikys 100 MHz magistralei (juk dauguma "turbintojų" jau seniai tai padarė), nes *Pentium III* jau veikia 133 MHz greičiu.

Pirkėjas nuo to tik išloš, tačiau, kita vertus, savo pasirinkimą jis turėtų gerai apgalvoti, nes, kaip matome, gamintojų keliai galutinai išsiskyrė, ir jei prieš kelis metus į tą patį motininės plokštės lizdą pavykdavo įstatyti skirtingų gamintojų procesorius, tai dabar to nebebus.

Ernis

Linux

Sunkūs žingsniai lietuvybės link

5. XFree86 (X Window)

5.1 Įvadas

Visi mano pažįstami yra šventai įsitikinę, kad Linuksas turi X Window grafinę aplinką. Deja, tai nėra visiškai teisinga. X Window grafinės aplinkos tikras savininkas yra X konsorciumas, į kurį įeina visi stambiausi komercinių UNIXų gamintojai. Šios sistemos veikimas yra griežtai standartizuotas ir yra patvirtintas 1986, 1987, 1988, 1994 metų X konsorciumo standartu [1]. Pati aplinka suprojektuota darbui tinkluose ir nuo pat gimimo dirbo (ir tebedirba) Client-Server režime. Kadangi šios aplinkos dokumentacija buvo leista naudotis visiems informatikos specialistams (dabartiniu metu ji laisvai prieinama Internete [3], [4]), Linukso gamintojai pasinaudojo šiuo standartu ir sukūrė tai, ką dabar mes vadiname XFree86. XFree86 ir X Window panašumas ir puikus suderinamumas tiesiog pirštu rodo, kad buvo pasinaudota ne tik dokumentacija (X Window priklauso atviro teksto sistemoms, taip kad Linukso gamintojai didelio nusikaltimo nepadarė).

Beje, XFree86 gamintojai 1999 11 24 dieną tapo X Konsorciumo garbės nariu su balso teise, todėl šių dviejų aplinkų suartėjimas vyks ir toliau.

Kaip jau sakiau, abi aplinkos labai panašios ir jas atskirti galima tik nagrinėjantis konfigūracinius failus. Kad tai vis dėlto skirtingos sistemos, aš įsitikinau šių metų pradžioje, kai nusimečiau iš Interneto X R11.6.4 ir pabandžiau instaliuoti ją nelaukdamas naujos XFree86 versijos. Iš skyrelio pavadinimo suprasite, kad aš kalbėsiu apie XFree86 lituanizavimą. Teorinė straipsnio dalis liečia abi sistemas, tačiau X Window savininkai turi suprasti, kad jų konfigūraciniai gali būti visiškai kitokie arba bent jau paslėpti kituose kataloguose. Būtina paminėti ir tai, kad pasinaudojus GNU licenzijos teikiama laisve, XFree86 buvo perkelta ir į kitas operacines sistemas:

- OS/2
- Windows NT, Windows 98, Windows 2000
- MAC OS.

Šių operacinių sistemų vartotojai taip pat gali pasi-

naudoti čia pateiktais patarimais.

Likusioje straipsnio dalyje teiginiai apie X Window galioja taip tikrajai X Window, taip ir XFree86. Informacija, būdinga tik XFree86, bus taip ir pažymėta: XFree (tai liečia tik konfigūracinius failus - X Window vartotojai analogiškus failus gali rasti kituose kataloguose arba šie failai gali būti kitaip pavadinti).

5.2 Klaviatūra

5.2.1 Teorinė dalis

Kaip jau minėjau, X Window bei jos giminaičių ideologiją nusako X Window protokolas [1]. Kiekvieną klaviatūros klavišą atitinka *RaktoKodas* (angliškoje literatūroje - *keycodes*). Tai dvejetainis skaičius, telpantis intervalan [8,255]. Klavišų atitikimo *RaktoKodui* X Window protokolas nereglamentuoja. Visus *RaktųKodus* galite sužinoti, paleidę programą *xev* (tereikia kantriai spaudinėti vieną po kitos visas klaviatūros klavišas).

X Window sistema dirba su keturių baitų elementais, *RaktųSimboliais* (angliškoje literatūroje *KeySym*). X Window protokole naudojami 29 bitai (pats dešiniausias bitas turi nulinį numerį):

PirmasBaitas	AntrasBaitas	TrečiasBaitas	KetvirtasBaitas
28-24 bitai	23-16 bitai	15-8 bitai	7-0 bitai

Du *RaktųSimboliai* turi fiksuotas reikšmes ir pavadinimus:

PirmasBaitas	AntrasBaitas	TrečiasBaitas	KetvirtasBaitas	Pavadinimas
0	0	0	0	NoSymbol
0	255	255	255	VoidSymbol

Visuose kituose *RaktųSimboliuose* pirmas bei antras baitai yra lygūs nuliui, trečiasis baitas nusako, kokiai simbolių lentelei priklauso ketvirtojo baito reikšmė (žemiau pateiktoje lentelėje kalbų kodus aš parašiau angliškus, tam kad jums nereiktų žaisti sugedusio telefono verčiant juos atgal į anglų kalbą):

3 baitas	4 Baitas	ISO	3 baitas	4 Baitas	ISO
0	Latin1	ISO-8859-1	8	Technical	
1	Latin2	ISO-8859-2	9	Special	
2	Latin3	ISO-8859-3	10	Publishing	
3	Latin4	ISO-8859-4	11	APL	
4	Kana		12	Hebrew	ISO-8859-8
5	Arabic	ISO-8859-6	13	Thai	ISO-8859-11
6	Cyrillic	ISO-8859-5	14	Korean	
7	Greek	ISO-8859-7	255	Keyboard	

Po pirmosios straipsnio dalies pasirodymo aš gavau keletą laiškų, kuriuose buvau baramas už tai, kad rekomenduoju ISO-8859-4 (Latin4), kai Lietuvoje priimtu standartu numatytas perėjimas prie ISO-8859-13 (Latin7). Perskaitęs nurodytose svetainėse pateiktą informaciją, išties radau paminėtą nesąmonę: Internete išstatyti tarptautiniai standartai Lietuvai, Latvijai, Estijai ir Suomijai priskiria ISO-8859-4, tik šį standartą pripažįsta Internetui skirta programinė įranga, tuo tarpu pačioje Lietuvoje kažkoks gudragalvis prastūmė visai kitą kodų lentelę. Atidžiai panagrinėkite pateiktą lentelę ir jūs pamatysite, kad dabartinio lietuviško standarto siūlomos ISO-8859-13 kodų lentelės (Latin 7) X Window nepalaiko ir nežada palaikyti, o tai stato į keblią padėtį ne tik komercinių bei nemokamų UNIXų savininkus - dabar labai plinta įvairūs prietaisai, kuriuose įmontuota elektronika duomenų išvedimui naudojasi X Window protokolu, taigi ir jie šio lietuviško minties stebuklo nepripažins. Paguosdamas Interneto paslaugų tiekėjus, galiu pasakyti štai ką:

- Kadangi X Window protokolas buvo užregistruotas kur kas anksčiau nei pasirodė Windows 95 (pirmoji registracija įvykdyta 1986 metais, paskutinė - 1998), Microsoft **neturėjo jokios teisės** įvesti savo kodų lentelės, įžymiosios CP1257 (tuo ji pažeidė JAV registruotus ir paskelbtus Internete standartus).
- Kai Lietuva su tokia didele pompa legalizavo Windows 9x, sumokėdama milžinišką duoklę firmai Microsoft, mūsų informatikos galvos **privalėjo pareikalauti** klaidos atitaisymo.
- Pagal valdininkų atsakomybės įstatymą jūs galite prisiteisti iš naujojo standarto autorių atlyginti nuostolius, susietus su X Window perprogramavimu.

Mūsų informatikos vadovai prieš įteisindami nelegalųjį CP1257 privalėjo:

- užregistruoti trečiojo baito reikšmę organizacijoje, šefuojančioje X Window - MIT konsorciume;
- pagaminti X Window lokalę;
- pataisyti X serverio programos tekstus bei tinkamai įregistruoti šiuos pataisymus MIT CVS archyvuose;
- išgaudyti iš Interneto archyvų dokumentus, kuriuose Lietuvai priskiriamas ISO-8859-4, pažymėti juos netekusiais galios ir patalpinti į tuos archyvus naują šių dokumentų redakciją.

Dabartinis, piemeniškas, naujo standarto įvedimas kompromituoja ne tik pačius "standarto" autorius, bet šiaip jau gerą vardą turinčius lietuvių programuotojus. Už partizaniškai įvesto standarto ignoravimą autoriai negalės skirti netgi taip Lietuvoje mėgstamų baudų: esant įstatymų kolizijai pagal Lietuvoje galiojančius įstatymus tarptautiniai standartai (ISO-8859-4) turi pranašumą prieš vietinius (ISO-8859-13).

Linukso vartotojams ši MICROSOFT'o bei jos garbintojų kiaulystė didelės bėdos nepridaro: jiems tereikia instaliuoti atskirą fontų serverį (tą patį, kurį aš paminėjau kalbėdamas apie TrueType fontų instaliavimą). Šis serveris ypatingas tuo, kad žino kur kas daugiau perkodavimų lentelių nei tą siūlo X Window sistema, be to, vartotojai gali įdėti ir savas perkodavimo lenteles (trečiasis *RaktųSimbolio* baitas jame nenaudojamas). Man perėjimas prie ISO-8859-13 kainavo vieną savaitgalį. Komercinių UNIX'ų savininkai gali pabandyti perkompiliuoti ir instaliuoti paminėtą serverį pagal pateiktą aprašymą, jis turėtų dirbti visuose UNIX šeimos atstovuose.

5.2.2 X Window klasika (Xmodmap)

Na, bet grįžkime prie savo temos. X Window vartotojai privalo pririšti prie kiekvieno *RaktųKodo* (konkrečios klavišos) *RaktųSimbolių* seką (normaliam X Window darbui - Latin4, tačiau galima naudotis ir Latin7). Kurį priskirtos sekos simbolį pavaizduoti ekrane (popieriuje ar kur kitur), X Serveris nusprendžia nagrinėdamas veikiančius *modifikatorius*. X Window protokolas pripažįsta 8 modifikatorius: SHIFT, LOCK, CONTROL, MOD1, MOD2, MOD3, MOD4, MOD5. Pačius modifikatorius taip pat reikia pririšti prie konkrečių klavišų: taigi, kad klaviatūra turi klavišą vardu *Ctrl* dar nereiškia, kad ši klaviša automatiškai tampa CONTROL modifikatorium - tai priklauso nuo to, ką jūs pateiksite programai *xmodmap*, vykdančiai paminėtą *RaktųSimbolių* sekos pririšimą prie konkretaus *RaktųKodo*. Programa *xmodmap* savo informaciją skaito iš failo (dažniausiai jis būna pavadintas *Xmodmap*) arba iš komandinės eilutės, jei reikia pakeisti vieno arba kelių *RaktųKodų* reikšmes.

Jeigu programai *xmodmap* pateiktame faile tas pats *RaktųKodas* aprašytas kelis kartus, bus naudojamas paskutinis aprašymas. Jeigu jūs pakartotinai paleidote *xmodmap*, ankstesnis *RaktųSimbolių* pririšimas išsaugomas, keičiami tik tie *RaktųKodai*, kurie nurodyti naujo paleidimo komandoje (faile arba komandinėje eilutėje).

Programai *xmodmap* pateikiamas tekstinis failas, kurį sudaro keleto skirtingų tipų eilutės:

```
keycode 0x31 = 1 exclam 0xE0 0xC0
```

Tai keturių *RaktųSimbolių*(vieneto, šauktuko, a nosi-

nės ir A nosinės) pririšimas prie *RaktųKodo*, kurio šešiolikatainė reikšmė yra 0x31. Kaip kairėje, taip ir dešinėje lygybės pusėje galite rašyti dešimtainius arba aštuntainius skaičius. Dešinėje pusėje galima naudoti standartinius identifikatorius, kurie yra faile /usr/X11R6/include/X11/keysymdef.h faile (be priešdėlio XK_). Bėda tik ta, kad apie Latin7 X Window neturi žalio supratimo, o Latin4 skyriuje ne visos mūsų raidės išvardintos. Dešinėje lygybės pusėje jūs galite nurodyti bet kokį elementų skaičių, tačiau X serveris rūpinasi ir interpretuoja tik pirmus 4 (kitus simbolius pasiekti gali specialiai parašytos programos, tiesiogiai besikreipiančios į XLIB biblioteką). Trumpesnius sąrašus X serveris papildys iki keturių elementų:

Vieniša raidė

Sakykim, kad tai K, ji bus interpretuojama kaip K NoSymbol K NoSymbol (vietoj raidės gali stovėti standartinis identifikatorius, tačiau, kaip jau minėjau, kai kurios lietuviškos raidės identifikatorių neturi).

Raidžių arba identifikatorių pora

(K1 K2) bus interpretuojama kaip K1 K2 K1 K2.

Trijų elementų sąrašas

(K1 K2 K3) bus interpretuojamas kaip K1 K2 K2 NoSymbol.

Pirmieji keturi sąrašo elementai skeliami į dvi grupes po du *RaktųSimbolius*. X serveris dirba tik su viena elementų pora, toliau vadinama aktyvia, aktyvios poros perjungimą inicijuoja specialus *RaktųSimbolis Mode_switch*". Poras galėsite perjungti, kai *Mode_switch* pririšite prie konkretaus *RaktųKodo* ir vieno iš modifikatorių *Mod1, Mod2, Mod3, Mod4, Mod5*. Žemiau pateiktame pavyzdyje porų perjungimą atlieka klaviša *ScrollLock*:

keycode 0x4e = Mode_switch XF86ModeLock
clear Mod2
add Mod2 = Mode_switch [2]

Apie komandas *clear* ir *add* mes dar kalbėsime, dabar grįžkime prie *RaktoKodo* paspaudimo interpretacijos. Taisyklės, pagal kurias parenkamas aktyvios poros pirmas arba antras elementas yra gana supainiotos ir priklauso nuo to, kas stovi pirmame ir antrame elemente. Norintys patikrinti savo sugebėjimus, gali pasiskaityti X Window protokolą [1], paprastiems žmogeliams pasakysiu tiek: ten, kur painiojasi specialūs simboliai bei lietuviškos raidės, nepatingėkite užrašyti visus keturis elementus - sutaupysite daug nervų. *RaktųKodams*, prie kurių pririšate lotynišką raidę, galite nurodyti tik pirmą elementą - mažąjį šios raidės variantą. X Window tuomet duos didžiąją raidę (antrą poros elementą), kai nuspausta *Shift* arba *CapsLock*. Mažąją raidę (pirmąjį poros elementą) gausite visais kitais atvejais.

keycode any = Simb1 ...

Pagal šią komandą jūs priskiriate *RaktųSimbolių* seką visiems likusiems jūsų neaprašytiems *RaktųKodams*. Kaip ir ankstesnės komandos atveju, veikia Prokrusto lovos principas: trumpi sąrašai papildomi iki keturių elementų, į aprašymus, stovinčius už ketvirtojo simbolio X serveris nekreipia dėmesio.

keysym Vardas = Simb1 ...

Ši komanda yra visiškas pirmosios komandos analogas ir gali būti naudojama toms laimingoms raidėms, kurios turi identifikatorius faile *usr/X11R6/include/X11/keysymdef.h*. Vartydamas daugybę *Xmodmap* failo pavyzdžių, išstatytų Internete, tokios konstrukcijos aš nemačiau, bet negi uždrausi eksperimentus - bandykite, tik nepamirškit paskelbti rezultatų.

clear Vardas

Vardo pozicijoje jūs galite nurodyti bet kurį iš 8 X protokolui žinomų modifikatorių: *Shift, Lock, Mod1-Mod5*. Komanda nutrina visus *RaktųSimbolius*, priskirtus modifikatoriui. Esmė tame, kad žemiau aprašyta komanda *add* papildo modifikatoriaus veikimą, norint suteikti konkrečią reikšmę modifikatoriui, jį reikia pirmiausia išvalyti, o tik po to pridėti savas funkcijas.

add Vardas = Simb1 ...

Šita komanda skiriasi nuo visų kitų tuo, kad modifikatoriui, kurio vardas nurodytas kairioje lygybės pusėje pridedama tiek funkcijų, kiek jų yra išvardinta dešiniau lygybės (Prokrusto lova nedirba). Ši komanda kartu su *clear* užtikrina visą klaviatūros funkcionalumą: aš naudoju standartinę 104 klavišų klaviatūrą su: *CapsLock, Shift (dvi klavišos), Ctrl (dvi klavišos), grupių perjungimui panaudojau Meniu klavišą*:

keycode 0x42 = Shift_Lock
keycode 0x32 = Shift_L
keycode 0x3E = Shift_R
keycode 0x25 = Control_L
keycode 0x6D = Control_R
keycode 0x40 = Alt_L Meta_L
keycode 0x71 = Alt_R Meta_R
keycode 0x75 = *Mode_switch*
! Toliau seka visų kitų RaktųKodų priskyrimai RaktųSimboliams
....
clear Shift
clear Lock
clear Control
clear Mod1
clear Mod2
clear Mod3
clear Mod4
clear Mod5
add Shift = Shift_L Shift_R
add Lock = Shift_Lock
add Control = Control_L Control_R
add Mod1 = Alt_L Alt_R
add Mod2 = Mode_switch
add Mod3 = Meta_L Meta_R

Jeigu jūsų klaviatūra turi klavišas su nupieštais langų simboliais, *Meta_L, Meta_R* galite pririšti prie šių klavišų (pateiktame pavyzdyje *Meta* yra gaunama paspaudus *Shift+Alt*). Šiame pavyzdyje panaudotas *RaktoSimbolis Shift_Lock*. Lietuvių kalbai tinka geriau: *Caps_Lock* apkabinėtas visa sauja sąlygų, kurių pasekoje lietuviškų didžiųjų raidžių negausite.

remove Modifikatorius = Simb1 ...

Ši komanda skiriasi nuo *clear* tuo, kad iš modifikatoriaus veiksmų sąrašo pašalina tik išvardintus veiksmus.

pointer = 3 2 1

Pelė pritaikoma tiems, kas mėgsta ją laikyti kairėje rankoje; humoro mėgėjai pelės gali nustatyti ir bet kokią kitą klavišų tvarką, sakykim *2 1 3*.

pointer = default

Komanda atstato standartinę pelės klavišų tvarką: *1 2 3*

Eilutės, prasidedančios šauktuku, yra komentarai, į jas programa *xmodmap* nekreipia jokio dėmesio.

Jei sukurtą failą pavadinsite vardu *.Xmodmap* ir patalpinsite į savo *home* katalogą, surinkus *startx* programa *xmodmap* startuos automatiškai, pagamindama visiškai padoriai sulietuvintą klaviatūrą. Jei norite, kad visi X Window vartotojai naudotų tą patį *Xmodmap* failą, pavadinkite jį būtent tokiu vardu ir patalpinkite į katalogą /usr/X11R6/lib/X11. Niekas netrukdo pataisyti *startx* komandinį failiuką ir startuoti *xmodmap* su jums patinkančiu failo pavadinimu.

Standartinė XFree86 instaliacija naudoja X klaviatūros praplėtimų biblioteką, aprašytą sekančiame skyriuje, todėl šios aplinkos vartotojai privalo pataisyti *Keyboard* sekciją faile */etc/XF86Config*:

- įdėti komandą XkbDisable (arba nuimti komentarą nuo šios komandos);
- užkomentuoti visas eilutes, prasidedančias Xkb.

Tęsinys kitame numeryje

Žaidimus palengvinančios pagalbinės priemonės

Balsu valdykime įprastą žaidimą ir derinkime savo komandos žaidėjų veiksmus

Įvadas

Žaidimai kaskart vis sudėtingėja, tuo pačiu dažnai darosi painesnis ir jų valdymas. Žaidžiant komandinius žaidimus tenka derinti veikėjų veiksmus. Todėl šį kartą pakalbėsime apie dvi pagalbinių programų grupes, kurios žaidimų valdymo palengvinimui išnaudoja žmogui dievo duotą dovaną – kalbą. Žaidimų valdymui balsu skirtoms programoms atstovauja "MindMaker" kompanijos gaminys "**Game Commander 1.0**", o pokalbiams skirtoms programoms – "ShadowFactor" kompanijos "**BattleCom 1.3**", "Resounding Technology" kompanijos "**Roger Wilco**" bei "TeamSound" kompanijos programa "**TeamSound v4.5**". Atskirai aptarsime panašias funkcijas atliekantį priedą kompiuteriui "**SideWinder Game Voice**", kurį kompanija "Microsoft" planuoja pradėti gaminti dar šį rudenį.

"Game Commander 1.0" – žaidimo valdymas balsu

Turint "Game Commander" programą, žaidėjui nebereikia įsiminti, ką daro daugybė valdymo klavišų. Ji leidžia vadovauti žodžiu, neatitraukiant akių nuo ekrane besirutuliojančio veiksmo. Pakanka pasakyti vieną žodį ar paprastą jų kombinaciją, pavyzdžiui – "keisk į raketas", ir mūšio įkarštyje nebereikia akimis bėgioti po klaviatūrą, ieškant tai atliekančio F7 funkcinio klavišo, o gal F8 ... Taigi šios programos naudojimas kartu su klaviatūra, pele ar vairalazde išplečia žaidėjo galimybes greičiau ir natūraliau reaguoti į besikeičiančią situaciją.

Judėjimui, vairavimui ar šaudymui dažniausiai naudojamos įprastos valdymo priemonės, o balso komandos labiau tinka vykdyti rečiau atliekamus veiksmus: ginklų, ėjimo ar bėgimo režimų pakeitimą, greičių dėžės bėgių perjungimą ir t.t. Ši pagalbinė programa ypač palengvina lėktuvų, sraigtasparnių simuliatorių ar ateities robotų valdymą, kur neretai būna iki 30-ties ar net daugiau įvairiausių komandų.

Jei įsakymai duodami anglų kalba, tai programa nereikalauja išankstinio prisitaikymo prie individualaus vartotojo balso. Daugumai žaidimų yra profesionaliai paruošti dažniausiai naudojamų balso komandų rinkiniai ("Quake II", "Starcraft", "Diablo", "MechWarrior II Mercenaries", "Battle Zone", "Descent Free Space" ir dar apie 50 kitų žaidimų). Pasirodžius naujiems žaidimams, kompanija jų valdymo schemas nemokamai skelbia Internete (*www.gamecommander.com*). Jeigu komandas norėsite sulietuvinti arba Jūsų žaidimui nėra paruošta išankstinė schema – teks programą apmokyti, tačiau tai padaroma labai greitai ir nesudėtingai. Nors ši programa buvo sukurta specialiai žaidimams, niekas netrukdo ją naudoti valdant įvairias kitas programas.

Kita naudinga programos savybė – galimybė kelis žaidimo įsakymus apjungti į vieną sudėtingą makrokomandą, kuriai reiks tik vieno žodinio nurodymo. Viena makrokomanda gali emuliuoti iki 256 veiksmų – klavišų paspaudimų. Tarp šių įsakymų vykdymo galima įterpti įvairaus dydžio pauzes.

Programa pritaikyta *Windows* 95/98, tačiau turėtų veikti ir su senesniais DOS žaidimais, jei jie bus paleidžiami iš *Windows* terpės. Kaip žinia, balso atpažinimo sistemos ryja labai daug kompiuterio išteklių, tačiau "Game Commander" sisteminiai reikalavimai nėra dideli: 133 MHz Pentium procesorius, 32 Mb RAM, 10 Mb kietajame diske ir *full-duplex* garso korta (dauguma naujų modelių numato šį režimą). Be abejo, reikės ir mikrofono (geriausiai – tvirtinamas prie žaidėjo galvos), kuris perkant pilną versiją įeina į rinkinio kainą – 40 dolerių. Atsisiuntus nemokamą programos versiją iš kompanijos svetainės (*www.gamecommander.com*), reikės tenkintis savu mikrofonu.

Aukščiau buvo pateikti tik programos sisteminiai reikalavimai, tačiau neužmirškime, kad tuo pačiu metu veiks ir žaidimas, kuris tikriausiai žymiai labiau "valgys" kompiuterio išteklius. O kiek gi sulėtės mūsų žaidimas, jei naudosime šią programą? Kūrėjai teigia, kad sulėtėjimas labiau pastebimas nebent tik senesniuose kompiuteriuose. Pavyzdžiui, jei žaidimui užteko Pentium 166 Mhz, tai dabar prireiks Pentium 200 MHz (t.y. papildomai reikia 33 Mhz). Logiška, kad naujų kompiuterių dažniams siekiant iki 1000 Mhz, nežymus 3-10 procentų sulėtėjimas vardan valdymo patogumo bus nepastebimas.

Pagrindinė bėda, kad žaidimo metu nuo komandos ištarimo iki jos įvykdymo praeina apie 0,5-1,0 sekundės. Tai iš karto perša išvadą, kad kai kuriuose žaidimų žanruose programa turės mažesnį pasisekimą. Žaidžiant "Quake III" ar "Unreal Tournament", kurių valdymui reikia tik kelių mygtukų, šios sekundės dalys gali būti lemiamos. Gi strateginiuose, lenktynių žaidimuose ir lėktuvų bei kosminių laivų simuliatoriuose, kur naudojama daug komandų, tai neturės lemiamos reikšmės ir pasirinkimą nulems valdymo patogumas. Juk šaunu valdyti savo karinę mašiną balsu. Ar ne taip?

Nemokama programos versija, kurią galima atsisiųsti iš Interneto, nuo pilnos versijos skiriasi tuo, kad ji leidžia vykdyti tik 5 pasirinktas balso komandas (komercinėje versijoje šis skaičius neribojamas) ir nenumato ankščiau minėtų makrokomandų. Patobulinta versija – "Game Commander MX" (50 dolerių) – yra suderinama su pokalbių programomis – "BattleCom" ar "Roger Wilco", todėl lengvai galima "šokinėti" tarp įsakymų davimo žaidimui ir pokalbių su kitais žaidėjais.

"BattleCom 1.3" – derinkime komandos veiksmus

Prisiminkite, kiek kartų būdami pačiame mūšio įkarštyje desperatiškai norėjote pasiųsti žinutę su pagalbos šauksmu savo komandos draugams, bet negalėjote, nes

puikiai žinojote, kad bet koks mėginimas rinkti pranešimą iš klaviatūros, vietoj spartaus bėgimo, būtų buvęs šimtaprocentinė savižudybė. Turint "BattleCom" programą – tai praeitis, nes dabar žaisdami Jūsų mėgiamą komandinį žaidimą vietiniame tinkle ar Internete galėsite kalbėti net su 64 komandos draugais ar oponentais. Čia pat galima kurti ir privačius kanalus, tarp kurių persijungti galima vieno klavišo paspaudimu.

Programai reikia 28.8 KBps modemo, Pentium 133 Mhz procesoriaus, *full-duplex* garso kortos bei DirectX 7. "BattleCom" nenaudoja daug procesoriaus pajėgumų ir neužima daug ryšio kanalo pločio. Dar geresnių rezultatų galima pasiekti, jei vieną kompiuterį paskirsime specialiai "BattleCom Server 1.0" programai. Priklausomai nuo ryšio linijos pralaidumo, galima keisti koduojamo balso pranešimo kokybę ir suspaudimo laipsnį nuo roboto balso iki mobilaus telefono kokybės.

Ypač ši programa turėtų pasitarnauti taktiniuose veiksmo žaidimuose, tokiuose kaip "Rainbow Six", "Hidden and Dangerous" ar "Delta Force" serijos. Matyt, neveltui visi specialios paskirties padaliniai aprūpinti geriausiomis komunikacijos priemonėmis! Tiks programa ir realaus laiko strateginiuose žaidimuose, pvz. – "Age of Empires" ar "StarCraft". Nepatikėsite, kaip pasikeičia žaidimo pojūtis, kai galima detaliai aptarti žaidimo strategiją ir koordinuoti ataką, nebarbenant pranešimų klaviatūra.

Programoje naudojama balso apdorojimo technologija tapo tokia patogi ir populiari, kad "Microsoft" (ji yra "ShadowFactor" kompanijos savininkė) nutarė šią technologiją inkorporuoti į vasarą žadamą išleisti "DirectX 8", kur ši technologija gaus kitą pavadinimą *DirectPlay Voice*. Tada atkris žaidimų gamintojų rūpestis, kaip patiems kurti balso integravimo į žaidimus priemones. Na, o kol kas "BattleCom 1.3" (2,2 Mbaito) be jokių apribojimų galima atsisiųsti iš kompanijos svetainės *www.shadowfactor.com*.

"Roger Wilco"– dar viena balso perdavimo programa

Tai dar viena programa, skirta pokalbiams žaidimo metu. Ją sukūrė kompanijos "Resounding Technology" (*www.resounding.com*) specialistai. Sisteminiai reikalavimai yra Pentium 166MHz, 2 Mb kietame diske, 2x CD-ROM, DirectX 3, su *full-duplex* DirectSound standartais suderinama garso plokštė bei 14,4 KBps modemas.

"Roger Wilco" labai gerai suglaudina garso signalą, nes naudoja tą pačią CODEC (compressor/decompressor) technologiją, kuri buvo sukurta siekiant patenkinti JAV gynybos departamento reikalavimus, kur garso signalas suglaudinamas net 25 kartus.

Iš esmės "Roger Wilco" atlieka tas pačias funkcijas, kaip ir ankščiau aptarta programa. Deja, ji suderinama tik su tais žaidimais, kurie numato kompanijos "Microsoft" DirectSound technologijas.

Programos veikimui nebūtinas specialus serveris, o į vieną kanalą prisijungti gali neribotas vartotojų skaičius (žinoma, tai riboja tik techninės galimybės).

"TeamSound v4.5" – tyras ir švarus garsas

Garso per Internetą perdavimo programų apžvalga būtų nepilna, jei nepaminėtumėme dar vienos geros programos – "TeamSound v4.5", kurią sukūrė to paties pavadinimo kompanija (*www.teamsound.com*). 1,78 MB užimančią programos demonstracinę versiją galima atsisiųsti iš Interneto. Beje, ji susirinko daug aukščiausių įvertinimų, kurie įteikiami laikinai nemokamoms (angl. – *shareware*) programoms. "TeamSound" puikiai įvertino tiek Tucows (*games.tucows.com*), tiek RocketDownload (*www.rocketdownload.com*) svetainės.

Išskirtinis programos bruožas, kad ji turi "*Battlefield Sequencing*" galimybę – ji gali įgarsinti tam tikrą iš anksto klaviatūra surinktą unikalų ir dažnai naudojamą tekstą (pvz. – "visi paskui mane" ar pan.). Atitinkamai sukonfigūravus programą, žaidimo metu reikia paspausti tik tam tikrą klavišų kombinaciją. Tada Internetu siunčiamas ne daug vietos užimantis pats garso signalas, o tik tekstas, kuris beveik neapkrauna susijungimo linijos.

Gamintojai garantuoja ne tik tyrą ir švarų garsą, bet ir patogų persijungimą į kitą pokalbių kanalą vieno klavišo paspaudimu. Specifikacijose rašoma, kad minimalus modemo greitis, naudojant šią programą, turėtų būti 56 KBps, tačiau gana švaraus balso perdavimui pakanka tik 4,8 KBps greičio (t.y. apie 9 procentus nuo bendro pralaidumo, jei jungiamasi su 56 KBps modemu), o 13 KBps režimas užtikrina puikią garso kokybę net ir reikliam žaidėjui. Aišku, visas savo galimybes programa atskleidžia tik esant dar geresnei duomenų perdavimo įrangai – dirbant vietiniame tinkle ar susijungus ISDN, DSL arba kabeliniu modemu.

Programa yra suderinama su dauguma žaidimų, numatančių DirectX. Žaidžiant kitus žaidimus (pvz. "Quake III") teks naudoti specialiai sukurtą "Wawe" režimą, kuris, deja, naudoja daugiau kompiuterio išteklių.

"SideWinder Game Voice" priedas kompiuteriui

Mes ką tik aptarėme įvairias balsą atpažįstančias ir perduodančias programas. "Microsoft" kompanija nutarė žengti kiek kitu keliu ir sukurti vieną specialų priedą kompiuteriui, galintį atlikti visas šias funkcijas – "SideWinder Game Voice". Šis įtaisas bus pradėtas gaminti jau šių metų spalio mėnesį, kainuos apie 50 dolerių ir prie kompiuterio bus jungiamas per USB jungtį. Prietaisas turės geriausias aptartų programų savybes – jis leis ne tik balsu valdyti žaidimą, bet tuo pačiu metu ir kalbėtis su komandos nariais.

Pristačiusi šią naujovę "E3" parodoje, "Microsoft" teigia, kad "SideWinder Game Voice" bus suderinamas su bet kokiu žaidimu ir žaidėjo balso komandas atpažins be jokio išankstinio pasiruošimo. Lyginant su tas pačias funkcijas atliekančiomis programomis, vartotojui nekils problemų dėl įtaiso nesuderinamo su kai kuriomis garso plokštėmis, be to, priedui nereikės kokio nors specialaus derinimo, todėl darbui jis bus paruošiamas žymiai greičiau. Tiesa, žaidžiant su "SideWinder Game Voice", bus reikalingas ne prastesnis nei Pentium II 233 MHz kompiuteris.

Ernis

naujienos

Kompanija INFOGAMES pagaliau paskelbė DUKE NUKEM FOREVE preliminarią išleidimo datą – 2001 metų II ketvirtis. Laukiame ir rankas triname.

DIGITAL TOME patvirtino žaidimo SIEGE OF AVALON pasirodymo lentynose datą – 2000 m. liepos 13 d. SoA taps pirma novelių serijos dalimi, kurios jungsis į vieną visumą. Kūrėjai savo kūdikį lygina su DIABLO ir BALDUR'S GATE.

Vargšeliai HUMAN SOFT ėmė ir prarado savo leidybinį "stogą", todėl žaidimo SEED kūrimas pristabdytas laukiant geresnių laikų. Nekantriausiems teks pasitenkinti po Internetą besiblaškančia demo versija.

Dovanėlė NOX fanams – WESTWOOD STUDIOS ateinantį mėnesį išleidžia *add-on*'ą pavadinimu NOX QUEST, papildysiantį žaidimą komandiniu režimu, kurio taip trūko. Skirtas šešiems žmonėms.

Virtualūs gigantai INTEL vėl sumažino savo kainas PENTIUM III klasės procesoriams, jų pėdomis nusekė ir ADVANCED MICRO DEVICE. Beje, AMD pristato naująjį ATHLON THUNDERBIRD, kuris turėtų būti skirtas HIGH-END klasės sistemomis. AT bus gaminamos įvairiausių versijų – nuo 750 MHz iki 1.5 GHz.

Gera žinia HALF LIFE (o ypač TF) gerbėjams. Kūrėjai Robin Walker ir Eric Johnson TFC 1.5 versijoje tikrina pašnekesių balsų technologiją, kuri turėtų būti įgyvendinta TF2.

EIDOS INTERACTIVE pagaliau paskelbė action/RPG žaidimo DEUS EX išleidimo datą – liepos 22 d. šis ION STORM kūrinys turėtų pasirodyti ant prekystalių. Greičiausiai piratai vėl visus aplenks...

Naujienos užkietėjusiems QUAKE III fanams – paskutiniame čempionate TACO BELL CPL ASIA ATOMIC ARENA TOURNAMENT visų paskutinių čempionatų nugalėtojas Fatal 1 TY prakišo BLUE. Prizinės vietos išsidėstė taip: 1) BLUE; 2) Fatal 1TY; 3) XENON. Kadangi visi kovotojai įeina į geriausių pasaulio "quake'rių" dvidešimtuką, tikrai verta nueiti adresu http://www.stomped.com ir pasižiūrėti paskutinių kovų demo, nuotraukų ir kitų mielų niekučių.

Kompanija CLOCK WISE sukūrė *utility* skirtą WINDOWS 9X, pavadintą WIN 3D. Jei kas nesuprato, paaiškiname – tai darbinis WINDOWS stalas trimatėje erdvėje. Naujienų mėgėjams turėtų patikti. Kitiems – kažin.

Išleista nauja konverterio versija iš QUAKE II į QUAKE III. Gal kam bus įdomu palakstyti naujame žaidime senais pramintais takais.

NIHILISTIC galva RAY GRASCO paskelbė, kad pasirodė *patch*'as, skirtas žaidimui VAMPIRE:THE MASQUERADE, kuris leidžia išsisaugoti bet kuriuo žaidimo metu.

SIERRA, ką tik išleidusi GROUND CONTROL demo, praneša apie žaidimo platinimo pradžią.

Kompanija CYBERLIFE TECHNOLOGY anonsuoja savo naują projektą – CREATURES PLAY GROUND, kuris stipriai praplečia žaidimo galimybes – galima reguliuoti oro sąlygas, švęsti Nornų gimtadienius, sudarinėti dienotvarkes. Atsirado rimtesnis požiūris į mirtį ir dauginimąsi. Žaidimas turėtų pasirodyti metų pabaigoje.

Žlugus CHAPEL HILL STUDIOS, kurią "šildė" MICROPROSE, tarsi feniksas iš pelenų pakilo nauja daug žadanti kompanija VICIOUS CYCLE SOFTWARE, kurioje darbuojasi žmonės, kūrę tokius žaidimus kaip: X-COM GENESIS, CIVILIZATION II, CIV NET, KLINOGON HONOR GUARD, SPEARHEAD, DUKE NUKEM ir DIE HARD TRILOGY II.

Kompanija LITHTECH INC paskelbė, kad NON STOP ENTERTAINMENT įsigijo licenziją, skirtą LITH TECH 2.0, ir kurs 3D action projektą su MONOLITH varikliuku.

S3 INCORPORATED padalinys FIRE GL kartu su IBM išleidžia porą naujų greitintuvų – FIRE GL2 ir FIRE GL3. Abu greitintuvai pristatomi su naujais IBM branduoliais ir turi 64 Mb ir 128 Mb atminties. Kainos atitinkamai 1200 $ ir 2000 $. Tik bėk ir pirk.

JOHN ROMERO praneša, kad artimiausiu metu turi pasirodyti keletas DOOM II lygių, skirtų žaidimui DAIKATANA.

Kompanijos DREAMCATCHER ir CRYO INTERACTIVE paskelbė apie žaidimų serijos Atlantidos tema tęsinį, kurio pagrindas bus naujas trimatis varikliukas.

ZOMBIE išleido nemokamą priedą žaidimui SPEC OPS II su naujais žemėlapiais bei ginklais.

RED STORM praneša, kad žaidimo U.F.S. VANGUARD kūrimas laikinai pristabdytas ir pabaigtas bus greičiausiai tik kitais metais.

INFOGAMES atsisakė išleisti NEW LEGENDS, motivuodama tuo, kad šis FPS'as su UNREAL varikliuku neatitinka kompanijos strategijos. Kūrėjams INFINITE MACHINE pasiūlyta paieškoti sau kitos šiltos vietelės.

Naujiena, kurią reiktų pabraukti raudona linija – BLIZZARD ENTERTAINMENT plyšauja, kad birželio gale bus pradėtas platinti DIABLO II.

Kompanija ID SOFT WARE pagaliau prisėdo prie DOOM III kūrybinio stalo. Žaidimo pavadinimas kol kas nesugalvotas, tik aišku, kad jam bus sukurtas visiškai naujas varikliukas.

Bendrovė ELECTRONIC ARTS atsisakė projekto JANE'S ATTACK SQUADRON, kuris buvo kuriamas ištisus dvejus metus. Kūrėjai panikoje ieško naujo leidėjo.

Gigantai IBM pranešė apie naujo superkompiuterio kūrimą. Naujasis BLUE GENE RS/6000 sugebės atlikti vieną kvadrilijoną operacijų per sekundę ir bus 1000 kartų greitesnis už DEEP BLUE, kuris 1997m įveikė šachmatininką "mėgėją" G.Kasparovą. Kaina juokinga – tik 100 000 000 $. Gal kam reikia? Galite užsisakyti.

COUNTER STRIKE

Ko gero nedaugelis kompiuterinių žaidimų mylėtojų susidūrė su "HalfLife" žaidimo papildymu "Counter-Strike". Jei turi kompiuterį ir moki žaisti visas gerai žinomas "skerdynes", tai dar nereiškia, kad šiame žaidime tau pasiseks. "Counter-Strike" leis būti gerai visiems žinomų trilerių herojais — teroristais ir spec. policininkais. Šio *mod'o* dėka žaidimas visiškai pasikeičia: nebėra prasmės daug trypčioti ir šuoliuoti. Nors taiklumas čia labai svarbus, bet didžiausia sėkmės dalis priklauso nuo komandinio žaidimo. Taip taip, jei nėra komandos, apie sėkmę nė nesvajok. Niekada nelaimėsi, jei tavo komandos draugas tavęs nepridengs iš nugaros, o kitas iš šono! Teroristų tikslas - užminuoti traukinį, pastatą ar dėžes, neleisti išvesti įkaitų, tuo tarpu spec. policininkai jiems turi sutrukdyti, išgelbėti įkaitus. Jei jau gavai švininę kulką į kaktą, tai belieka melstis, kad tavo draugai būtų ne iš kelmo spirti. Čia nėra reinkarnacijos kaip visuose kituose žaidimuose-skerdynėse. Tu vėl galėsi šaudyti, tik pasibaigus kovai. Prasidėjus žaidimui, tau teks taupyti pinigus. Kam? Gali būti ir pats geriausias šnipas, randantis paslėptus kambarius, tačiau čia nerasi nė vieno atsitiktinai palikto ginklo, nors visada lieka galimybė jį pasiimti iš priešo ar draugo palikto kraujo klano. Jei turi kokius 5000$, tu gali rimtai pasiruošti kovai. Perki galingiausią ginklą, šarvus ir porą granatų. Pirmyn!!! Beje, šį žaidimą galima žaisti tik per tinklą!

Turnyras

Viskas prasidėjo gal kiek anksčiau, kai klube *"UNDERGROUND"* atsirado plakatas, skelbiantis apie "HalfLife Counter-Strike" turnyrą, bet šnekėti apie tai būtų šiek tiek nuobodoka, taigi pereiname prie linksmesnės dalies. Penktadienį, 2000 06 02, beveik nuo pačio ryto rinkosi naujos ir jau užsiregistravusios komandos. Naujos klausinėjo apie taisykles, prizus ir visokius kitokius niuansus, tuo tarpu senosios (jau užsiregistravusios komandos), susibūrusios į krūvą, aptarinėjo naujosios komandos narių gabumus.

Kai kurie iš tos krūvos žvelgdavo į naujuosius su baime, kai kurie su pajuoka. Bet nė vienas negalėjo būti tikras, kaip viskas vyks ateinančią dieną. Daugelis komandų, tik atsiradus galimybei, sėsdavo prie kompiuterių ir treniravosi. Taigi daugelis komandų jau žinojo kitų komandų silpnąsias ir stipriąsias vietas. Nuo 22 valandos (iki tada dirba klubas) treniruotis prie kompiuterių sėdosi dvi komandos - *"UG"* (3 klubo darbuotojai ir vienas prijaučiantis) ir *"Forza"* (1 klubo darbuotojas su draugais). Pasirodo, kad naktis ne tokia jau ir ilga J.

2000 06 03, šeštadienis, 8 val. ryto, *"UG"* ir *"Forza"* komandų atstovai vis dar negalėjo atsitraukti nuo žydrųjų ekranų (na gerai, gerai, monitorių). Apie 8 val. 30 min. prie klubo durų jau stovėjo pirmoji komanda. 9 val. atvažiavo likusieji *"UG"* komandos nariai — prasidėjo pasiruošiamieji darbai (pelyčių valymas, elektros tiekimo užtikrinimas...). Žudikai susirinko Vilniaus centre. Visi jie turėjo tik vieną tikslą — nužudyti kuo daugiau priešų, pažįstamų, o gal net ir draugų ir kuo ilgiau negauti didelio kiekio švino į įvairias kūno vietas.

9 val. 30 min., kai susirinko didžioji dalis komandų (kurios vos ne vos tilpo 40 kv.m patalpoje), buvo ištraukti burtai, kurios komandos susitiks žudynėse. Girdėjosi daug džiugių šūksnių bei liūdnų atodūsių. Ir štai lygiai 10 val. duotas žemas startas: *Let the Battle begin* (arba *let the blood flow down the drain*)! Iš klubo išprašomi visi žiūrovai, lieka tik dvi komandos bei prižiūrėtojai (tie, kurie palaikė tvarką: žiūrėjo, kad vieni nežiūrėtų į kitų monitorius, ir kad mirusieji nešnekėtų (juk mirusieji iš tikrųjų nešneka, o... gal aš vis dėlto klystu... Hmmmm. Na, tiek to, į tai nesigilinsim). Likusieji už durų vis bandė prižiūrėtojų kantrybę — jie kišo ir kišo galvas ir bandė išsiaiškinti rezultatą.

Viena komanda išėjo aukštai iškėlusi galvas, o kita pasišalino nuliūdusi: klausimų nebeliko! Lauke įtampa didėjo, tolygiai didėjo ir šiukšlių kiekis: cigarečių nuorūkų, šokoladukų popierėlių, bei *Colos* buteliukų (vakare klubas *"UnderGround"* turėjo rimtą pokalbį su šlavėjais bei aplinkinių namų gyventojais. Jie buvo įtikinti, kad tai daugiau nepasikartos (kažin kodėl aš tuo netikiu J), na va, aš ir vėl nukrypau į šoną).

Vis nauji žudikai sėdo prie kompiuterių, ir vėl kartojosi žudynių ritualas. Apie 14 val. liko tik trys komandos: *"TFS"*, *"Plastic Rats"* bei *"Omega Line"*. Favoritais buvo laikomi *"Omega Line"* (*quakerių* komanda) ir *"Plastic Rats"*. Pirma kova: *"TFS"* prieš *"Plastic Rats"* pirmasis turas baigėsi 4:1 laimi... *"TFS"*, bet antrame etape fortūna nuo jų nusisuko, galutinis rezultatas - 4:6 laimėjo *"Plastic Rats"*.

FINALAS. Žudynės buvo įtemtos ir negailestingos, girdėjosi šūvių salvės, sproginėjo granatos, telkšojo kraujo balos. Pirmo etapo rezultatas — 5:0 laimi *"Omega Line"*, galutinis rezultatas — 6:0 *"Omega Line"* šaltakraujiškai nugali *"Plastic Rats"* komandą. ... Hm, keista, juk čia nebuvo nei *reilo*, nei *bazookos*... *"Omega Line"* pasiėmė pirmos vietos prizą 400 Lt. *"Plastic Rats"* už antrą vietą gavo 100 Lt ir nemokamą naktį mūsų klube. O *"TFS"*, užėmusi trečią vietą, laimėjo naktį klube.

Epilogas: taigi, balnokit žirgus, galąskit kalavijus aštrius, ir *quakeriams* galvas kapokit!

Naujas išbandymas

Kartą ir visiems laikams (na gal metams) nusprendėme išsiaiškinti, kas yra kiečiausias. Šį kartą į niekąnešaudysim, laikas parodyti strateginius sugebėjimus. Vilniaus *"UnderGround"*, Šiaulių *"KB"* ir Klaipėdos *"3K"* kompiuterinių žaidimų klubai pristato *Lietuvos* **Starcraft Broodwar** *čempionatą 2000*. Ar kas bandys spėti, kas užsimaus čempiono žiedą? Liepos 22-23 dienomis vyks miestų atkrentamieji turai. O Lietuvos finalas jau liepos 29 dieną. Prizai tikrai verti jūsų!

UG CLUB

PABAIGA

VOO2

Ar internetas vis dar stebuklas?

Saulėtą gegužės 8 dieną prie vieno iš Vilniuje, Ašmenos gatvėje, esančio pastato rinkosi jaunimėlis. Vieni sėdėjo ant pievelės ir kalbėjo, kiti gurkšnojo alų, treti stovėjo medžių pavėsyje ir įdėmiai apžiūrinėjo kažkokios nušepusios žalios "budkės" sienas, o dar kiti galvas užvertę žiūrėjo į ant sienos kabantį plakatą su "matriciniu" paveikslėliu ir užrašu VOO2. Kaip tik po plakatu esančioje bromoje pastebėjome didžiausią sujudimą. Ten, pro šone esančias duris, vis zujo žmonės, įdėmiai nužvelgdami atėjusius, sveikindamiesi ir kažką aptarinėdami. Na, pro tas duris nutarėme žvilgtelėti ir mes, ir pakliuvom kaip tik į naujos interneto kavinės atidarymą. Jauki aplinka, svetingi šeimininkai ir gera aparatūra, manau, šiai kavinei žada gerą ateitį. Kavinėje gerdami arbatą galite naršyti po Internetą, spausdinti, skenuoti ir žaisti tinkle. Žodžiu, turėtumėte pasijusti kaip namuose, o gal ir dar geriau.

VOO2 kavinės savininkai tokią iškilmingą dieną nutarė paminėti ne vien tik šventinėmis kalbomis ir vyno taure, bet ir geriausių Lietuvos "grafitistų" konkursu. Va, tuomet ir paaiškėjo, ko jaunimėlis taip smalsiai žiūrėjo į priešais kavinę stovintį apšepusį pastatą – geresnės vietos savo šedevrams ieškojo. Vietą užsiėmė ir mūsų žurnalo dizaineris (dabar jau jį galime vadinti ir žurnalo "grafitistu":) Gabrielius (tas, kur iš panelės bando akinius atimti), nutaręs nupaišyti ką nors Interneto tema. Kaip jam sekėsi matote nuotraukoje. Į kavinės atidarymą atskubėjo ir "skandalingieji" ŽAS'ai, ir Tangomanijos "chebra". Ir vieni, ir kiti taip pat nutarė atsiminti jaunas dieneles ir ką nors pakeverzoti. ŽAS'ai įmantriu šriftu užrašė savo internetinės svetainės adresą (gerai, kad apačioje dar kartą parašė normaliomis raidėmis, nes manau, kad nieks tų keverzonių nesuprastų), o Tangomanai nutarė pabūti senamadiškais pacifistais ir nupaišę ženklą @ jį apipavidalino "ramaškėmis". Visą laiką lauke grojo Dikso mafijos vyrukai, neleisdami nuobodžiauti aplinkiniams ir darydami tikrą "tusą".

Bandymai išgelbėti nušepusias sienas ir pastangos papuošti Vilnių truko apie 6 valandas. Jau gerokai išvargę ir prisiuostę dažų, "didieji" menininkai rinkosi VOO2 kavinėje ir tikrino savo elektroninio pašto dėžutes, žaidė Quake. Visi laukė įvertinimų ir, be abejo, prizų. Nešališka komisija, kurią sudarė kavinės savininkai, nusprendė pirmą vietą atiduoti gerai žinomam "grafitistui" Gintarui Stulpinui, o antrą vietą gavome mes. Na, aišku, tuo labai apsidžiaugėm ir namo vos parsivilkom (manau aišku, kas mus taip slėgė). Po tokio renginio KIBERZONA buvo pakviesta į laidą jaunimui "Ant palangės", kurioje buvo diskutuojama apie interneto kavines.

Ir aš ten buvau, alų, midų gėriau, per barzdą varvėjo ir ... buvo labai skanu.



Carlito

KONKURSO

Teisingi atsakymai praeitame numeryje skelbtoje užduotyj

Happy Soldier - Soldier Of Fortu
Lariska IV - Tomb Rider I
Kuveito trys arenos - Quake III: Aren
Enbiei dead 2000 - NBA Live 200
Simai - The Sim

Kiberzonos marškinėlius laimi:

Saulius Lapinskas, Gytis, Tadas Lapinas, Rolaz, Martynas Pumputis, Robertas, Man
Masiliūnas, Giedrius Blažulionis, Bogačevskij Sergej, Modestas Stasiulion

NUGALĖTOJA

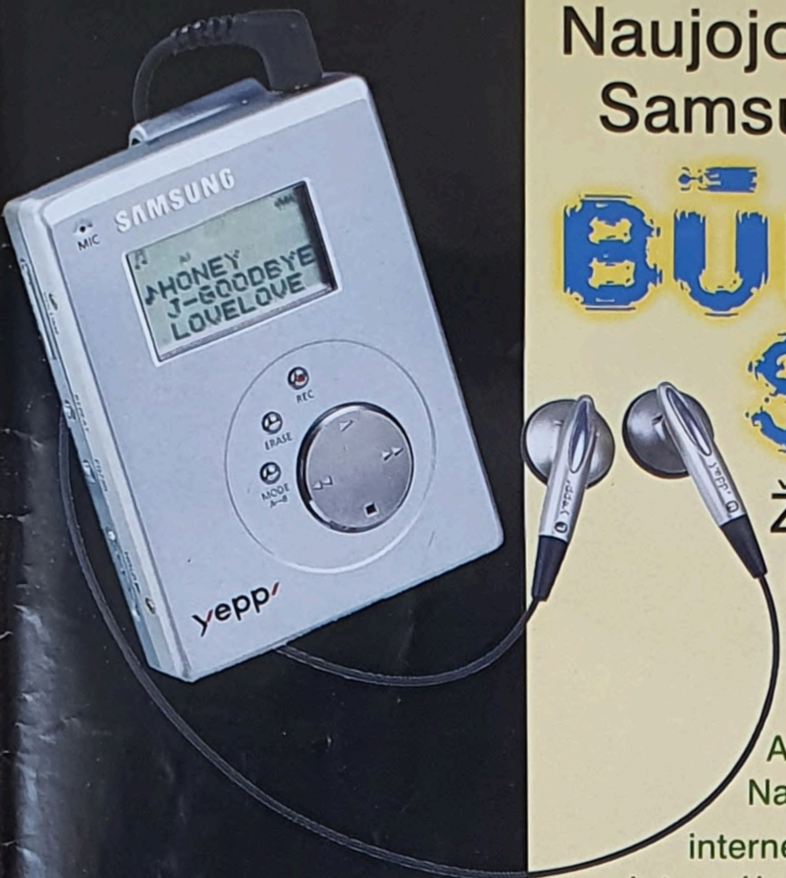
yepp

SAMSUNG ELECTRONICS ir LABA'S FM

p r i s t a t o :

Naujojo nešiojamo MP3 grotuvo Samsung yepp žaidimą

BŪK LAISVAS SU YEPP!



Žaidimas LABA'S FM eteryje kiekvieną darbo dieną 16.30

Kiekvieną savaitę Tu gali laimėti vieną iš 5 "Samsung YEPP" ir daugybę kitų prizų.

Atsakyk į klausimus, ir atsiųsk juos adresu: Naugarduko 91, 2006 Vilnius, arba apsilankyk interneto puslapyje www.labasfm.lt/yepp ir tu galėsi laimėti naująjį Samsung yepp



1. **Kiek sveria Samsung YEPP?**
   a) 75g
   b) 100g
   c) 25g
2. **Kokias papildomas galimybes turi Samsung YEPP?**
   a) užrašų knygelę
   b) termometrą
   c) kompasą
3. **Kokio tipo baterijas naudoja Samsung YEPP?**
   a) AA
   b) AAA
   c) saulės



Vardas			
Pavardė			
Amžius			
Adresas			
Telefonas			
El. paštas			
Atsakymams	1	2	3

Laimėtojai bus paskelbti liepos 30 dieną www.labasfm.lt/yepp